Le Magazine N°1 des Consoles

PLAYER one

EUX VIDÉO :
500 F
EN BONS DE
RÉDUCTION

Exclusif !
TOMB RAIDER 2
Les plans
complets
des niveaux

TIME CRISIS 2
SEGA RALLY 98...
Le top de l'arcade

LE CINQUIÈME
ÉLÉMENT
La PlayStation
fait son cinéma

ZELDA 64
Premières
impressions

RESIDENT
EVIL 2
Bienvenue en Enfer !

84 Mars 98

32F

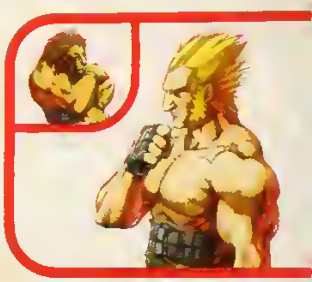
M 4413 - 84 - 32,00 F

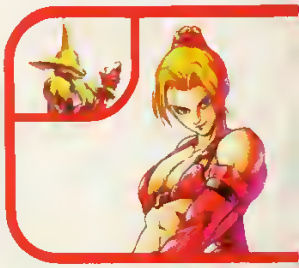
Libérez la bête qui est en vous !

Ca y est ! Vous allez enfin pouvoir vous dépasser dans un jeu de baston. Avec Bloody Rnar, on rugit de plaisir, ici chaque personnage se métamorphose en animal féroce et ce n'est pas de l'astrolngie chiooise. En pleine action, transformez-vous en une véritable bête déchaîoée pour mieux vaincre votre adversaire. Puissance, vitesse, intensité, après ça vous ne regarderez jamais plus un lapin de la même façon. Bloody Roar, tout simplement bestial !

Player One : 95% - PlayStation Mag : 8/10 - Joypad : 91%
Crazy Games : 8/10 - Consoles + : 93% - Mega Hit
CD Consoles : 5★/6 - Consoles News : 91% - Hit du mois
Total Play : 9/10

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*,23 F la minute





http://www.virgininteractive.fr

© 1998. Hudson Soft Co Ltd Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co Ltd. Portions PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment
© 1997 Eighting/Raising. Licenced and published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTEME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Directeur de la rédaction
Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr)
Rédacteur en chef :
François TARRAIN (elwood@playertm.fr).
Secrétaires de rédaction :
Christophe VERRON (1er SR), Florence LEDERF,
Emilie BAUDIN (Goombas)
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu),
François DANIEL (Wonder), Manalla GARRAUD,
Patrick GIORDANO (Matt), Stéphane PILET (Le Flou),
Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro),
Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon),
Julien VAN de STEENE (Milouse).
Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Lionel FAVERIE, Jean-Marc GASNOT,
Lorie GEY
Infographiste : Gilles RENOULT.

FABRICATION
Responsable de la fabrication Anne TEINTURIER.
Assistante de fabrication . Agnès SEMPÉRÉ.
Photogravure PI-M
Impression SNIL.

PUBLICITÉ
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing
Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Stagiaire . Catherine MARÉCHAL
Minitel-Audiotel Lionel KAPLAN,
Laurence CORBIER-VIÉ, Christophe MOLIGNIER.

Service abonnement
[illegible] BP 60219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax . 03 44 69 26 54

Service des ventes . PROMÉVENTE - Lauric MONFOR
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION
Tél. [illegible] 08 00 19 84 57 au terminal E86

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité Karine MERELLE.
Secrétariat Mali MARCELIN.

Commission paritaire n° 72 509. Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1996. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés Christophe LUXEREAU,
Jean-[illegible]
Illustration de couverture
Resident Evil 2 © Capcom/Virgin U.E.

À QUI ÉCRIRE ?

Si nous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

EDITORIAL

Allô... allô ! Ici la Terre. Y a quelqu'un ?... Répondez !... Bip... bip... bip... Décidément, sur la planète Saturn, c'est le silence radio ! Résultat : vous ne trouverez pas un seul test Saturn dans ce numéro de Player. Et même si dans les mois à venir, Sega nous annonce quelques titres intéressants, on a toutes les raisons de s'inquiéter. Avec l'annonce officielle du lancement d'une nouvelle machine en 1999, il semblerait donc que la Saturn rejoigne sous peu le cimetière des consoles (aux côtés de ses cousines 32X et Mega CD !). Pendant ce temps, Nintendo et surtout Sony continuent d'enrichir la logithèque de leur console. Avec Zelda 64 et Resident Evil 2, la N64 et la Play' vont se doter de deux pures merveilles... Mais pour les découvrir en version française, il vous faudra attendre encore quelques mois... Alors, pour patienter, allez déguster les Over The World (civet de Panzer Dragoon RPG, bouchées à la Bomberman...), goûtez les tests (tournedos Skull Monkeys, aiguillettes de Last Blade...), digérez l'énorme soluce de Tomb Raider II (filets de Lara Croft... miam !) et, en guise de dessert, appréciez le portrait et l'interview exclusive de Katsuhiro Otomo, le génial créateur d'Akira. Après tout ça, une petite digestion d'un mois s'impose, jusqu'au prochain numéro de Player One... Bon appétit !

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB 1

AB1 une des 20 chaînes du bouquet

DISPONIBLE AUSSI SUR CANALSATELLITE NUMERIQUE ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

Bons de réduction 63/64

SOMMAIRE

CONCOURS

Sony : des jeux Bushido Blade 15
EA : des jeux et des montres Croc ... 27
Friends : des K7 vidéo, des tee-shirts, des casquettes 131
Virgin : des jeux Bloody Roar 139

8 Courrier

12 Stop Info

Le Cinquième Élément · Leeloo, du cinéma à vos consoles. Lucky Luke : jouez plus vite que votre ombre. Et toutes les previews de France et de Navarre...

Panzinons gaiement avec Mahalia, accompagnée de son armada de fans !

36 C'est arrivé près de chez toi

Cut Killer met le feu aux platines et aux paddles. Rencontre.

38 Interview

Compte rendu du salon londonien ATEI. Au menu : Sega Rally 2 et Time Crisis 2... entre autres !

40 Arcade

Incroyable, la Neo-Geo n'est pas morte : la preuve avec Last Blade ! Skull Monkeys : la plate-forme revisitée par Spielberg. Bushido Blade : la guerre des sabres...

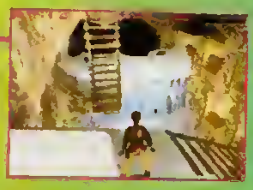
46 Over the World

Resident Evil 2 tient toutes ses promesses : l'angoisse a un nouveau nom ! Et aussi : Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Xenogear.

65 Tests

Bubu, grand gourou du cheat accueille les âmes en mal de triche dans son temple de l'astuce !

88 Trucs en Vrac



28 pages bourrées de plans, de photos et de pièges dévoilés ! La soluce de Tomb Raider II arrive à son terme... Indispensable pour tout fan de Lara !

94 Guide Tomb Raider II

Vous aimez les jeux à records ? Champions est fait pour vous !

122 Champions

Matt le Fou vous livre le Top de vos jeux préférés.

126 Top

Attention les yeux. Player vous offre l'interview exclusive de Akifumi Otsuka et en profite pour vous presenter son œuvre. En bonus, toute l'actu ciné, vidéo et BD...

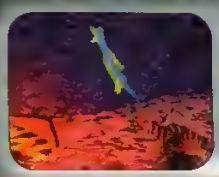
128 Zoom

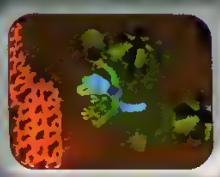
Abonnez-vous
et choisissez votre cadeau :
Nagano Winter Olympics sur PlayStation ou N64 (125)
Le Tee-Tee-Wa Friends : 8 animaux en 1 (133)

- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 30 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

Gex 3D

pas de poitrine mais une longue queue





Disponible dès mars 98.

Courrier

Alors, vous croyiez peut-être que vous alliez vous en sortir comme ça ? « Je tourne les pages, je lis le courrier, et je passe à la suite. » Eh bien non, on ne me la fait pas à moi. Le courrier des lecteurs, on y écrit et on y envoie des dessins. Les lettres ne manquent pas, mais les dessinateurs en herbe auraient-ils des crampes dans les bras depuis deux mois ? Et je ne parle pas des peintures, sculptures et autres réalisations serties de diamants que j'attends toujours...

Sam

Je voudrais te demander quelque chose, mais ne le mets pas dans PO, il y en aurait qui ne seraient pas contents, donc cela reste entre toi et moi. Il paraît que l'on peut graver des CD de PlayStation et que cela peut fonctionner ensuite sur la console. Est-ce qu'il faut mettre une puce dans la PlayStation ou en enlever une ? Si oui, est-ce que les vrais CD marcheront toujours ? Est-ce que c'est valable ?

Benji

Je me permets de publier ta question, qui ne concerne pas que toi, et tant pis si cela ennuie quelques personnes. Oui, il est techniquement possible de copier des CD PlayStation et de les faire fonctionner avec une PlayStation équipée d'une puce spéciale, celle-là même qui est nécessaire pour faire fonctionner les CD américains et japonais. Sa présence ne gêne en rien le fonctionnement des autres jeux. Est-ce que c'est valable ? Cela dépend du sens que tu donnes à ce mot. Si c'est au sens de « légal », la réponse est bien entendu non ! Si c'est au sens de « rentable », je te répondrais que le vol est toujours plus rentable que l'achat, jusqu'à ce que ce qu'on se fasse attrapper. Je ne veux surtout pas m'ériger en moralisateur. Il est tentant de copier un jeu à l'aide d'un PC et d'un graveur plutôt que de le payer. Et cela, sans avoir mauvaise conscience puisqu'il n'y a pas de vol de CD à proprement parler. Mais il faut en assumer les éventuelles conséquences et ne pas se voiler la face. On entend souvent de la bouche des possesseurs d'un jeu pirate : « l'éditeur n'y perd rien puisque je n'aurais pas acheté ce jeu de toute façon ». Si tu prends un minimum de recul, tu t'aperçois que cet argument ne tient pas. Quelqu'un achète un jeu lorsque son envie de jouer est plus forte que sa réticence à débourser 350 balles. Si cette envie se trouve en partie comblée avec des jeux piratés, ce quelqu'un achète inévitablement moins de jeux.

J'ai lu dans le Player One 83 la pub du hors-série Player One Pocket PlayStation. Avez-vous l'intention d'en sortir un pour la Nintendo 64 ?

Billy the Kid

Nous en avons plus que l'intention, nous l'avons fait ! Va donc jetter un coup d'œil aux Stop Infos, page 34, pour plus de renseignements !

Le joystick analogique de la N64 est-il solide ?

Mickael

Cela dépend de ce que tu en fais. Pour jouer, ça va à peu près (au bout d'un moment, il peine quand même, mais c'est vrai pour tous les paddles). Par contre, pour faire du roller, ce n'est pas le pied. Déjà, quand Leflou a percé deux paddles pour y mettre des roues, il ne répondait plus très bien. Mais alors quand il est monté dessus, il n'avait plus du tout l'air en forme.

Dans le PO 78, vous précisez que la N64 est fournie avec un câble RVB. Or, qui dit câble RVB dit image nette, et l'image envoyée par ma console ne l'est pas tellement : des petits points apparaissent autour des personnages et de certains éléments du décor. D'où vient ce problème ?

Mickaël

Aïe ! Ce que tu me décris là ressemble exactement à une image envoyée en composite et non en RVB. As-tu acheté une console française (normalement RVB) ou une européenne importée ? Pour résoudre ce problème, il faudrait te

Dessin de Nathalie Rajeul

renseigner sur l'origine de la console auprès du magasin qui te l'a vendue .

Je me demande pourquoi ma console PlayStation bloque sur les jeux. Je pars trois fois par an en vacances, est-ce dû à la route (vibrations) ?

Geoffroy

Les « vibrations » sont une explication originale, mais vu le nombre de PlayStation qui ont eu des problèmes, cela nous obligerait à conclure à une activité sismique particulièrement forte dans toute l'Europe.

Joyeux anniversaire ! J'écris une lettre pour commémorer le premier anniversaire de la disparition d'Ultra Player (anciennement appelé Nintendo Player). Hé oui, cela fait un an que ce merveilleux magazine nous a quitté. Heureusement, Player One l'a recueilli, mais cela ne le remplacera pas. Sam, je ne te demande pas forcément de répondre à cette lettre, mais juste de la publier et d'être compatissant. À la mémoire de Nintendo Player, disparu en janvier/février 97, à l'âge de 39 numéros. Sniff...

Juju

Allez Juju, reprends-toi ! Et n'oublie pas que 64 Player a, lui aussi, repris l'esprit de qualité qui caractérisait Ultra Player.

Dessin de Laury

Il n'y a plus de nouvelles de Men in Black sur PlayStation, le soi-disant tueur de Resident Evil. Le projet est-il abandonné ?

Link

Men in Black était prévu sur PC et PlayStation. La version PC est sortie pour Noël et a eu de mauvaises notes dans la presse spécialisée. Depuis, Funsoft ne nous a donné aucune nouvelle de la version PlayStation... Mais compte sur nous pour te tenir au courant de sa sortie... si sortie il y a !

Zelda sera-t-il aussi long et aussi bon que FF VII ? Car je ne vois pas ce qu'il pourrait avoir de mieux que FF VII, vu qu'il ne propose qu'un personnage contre neuf et que FF VII tient sur trois CD.

Link

Zelda n'aura probablement que quelques points communs avec Final Fantasy VII. S'il est fidèle à ses prédécesseurs, il devrait contenir beaucoup de puzzles ou énigmes et posséder un style arcade dans les combats puisque ceux-ci sont totalement intégrés au déroulement du jeu. Zelda a toujours été un « Action/RPG » et non un RPG (jeu de rôle) pur. Il peut se contenter de ne mettre qu'un personnage au service du joueur, alors que les combats de FFVII, plus tactiques, n'auraient quasiment aucun intérêt avec un seul perso. Quant aux trois CD de FF VII, ils ne sont là que pour accueillir des scènes cinématiques (superbes, il est vrai). Mais les précédents épisodes de Zelda n'en avaient pas et étaient (et restent, d'ailleurs) des jeux fabuleux.

J'aimerais savoir si vous allez tester Rock'n Roll Racing II (Red Asphalt). Ce jeu est sorti en version française au mois de décembre au prix de 349 F dans la plupart des magasins de jeux vidéo de ma région. Pourquoi un tel retard pour tester ce jeu ?

Mickoël

Tu trouveras le test de ce jeu dans ce numéro. Habituellement, les éditeurs nous envoient leurs titres avant leur sortie, afin que nous puissions les tester en temps et en heure. Malheureusement, et comme c'est arrivé quelques fois, Interplay a omis de nous envoyer ce titre. Après avoir constaté sa médiocrité, nous avons compris pourquoi... Bref, sur ce coup-là, nous avons manqué de vigilance. Compte sur nous pour être plus prudents à l'avenir !

Ce serait pas mal s'il y avait un moyen de proposer des améliorations aux jeux des éditeurs. Bien sûr, il y a parfois des petits papiers à remplir, mais bon, ça me paraît léger.

One be Two

Ne néglige pas ces petits coupons dans les boîtes, ils sont lus par les éditeurs qui les recoivent. Ceux-ci n'ont, en effet, quasiment que ce moyen pour recueillir l'avis des acheteurs. Certains en tiennent compte lorsqu'ils programment des suites, par exemple. Les forums sur Internet sont aussi très utiles aux éditeurs pour recueillir l'avis des joueurs après la sortie d'un soft (dire « pour avoir du feedback » pour faire branché). En ce qui concerne les jeux PC, ce principe va beaucoup plus loin, puisqu'il est souvent possible de télécharger sur Internet un « patch » quelques semaines après la sortie d'un programme. Un patch est un petit programme qui retouche un peu le jeu pour l'améliorer ou corriger ses défauts éventuels. À priori, vous pourriez vous dire que c'est génial, mais malheureusement, les éditeurs abusent de cette possibilité. Ils en viennent à sortir des jeux complètement buggés, voire même pas terminés, sous prétexte qu'ils mettront des patchs à disposition des joueurs.

Faut-il avoir obligatoirement suivi des études de journalisme pour faire votre métier ?

Ronan

Non, preuve en est que de tous les rédacteurs de Player One, seule Mahalia a fait des études de journalisme. C'est plus souvent la passion et le hasard qui

PS

• Galerman, le circuit de Monte-Carlo, c'est Monaco ! • Céline, tu n'abîmes pas tes CD PlayStation en les mettant dans ta chaîne hi-fi. • Antoine, tu as dû y aller comme un bourrin avec PilotWings 64, c'est un jeu qui se déguste. • Happy Buster, je te renverrai ta cassette dès que je l'aurai fait écouter à quelques autres personnes. C'est très intéressant, merci. • Abdoulaye, les blancs se font rarement jeter de leur famille, c'est une idée fausse.

Dessin de Franck Vitry

conduisent des personnes à travailler ici. Ce que je constate en tout cas, c'est qu'aucun d'entre nous n'a atterri ici après avoir lutté des années pour cela. Au risque de décevoir quelques-uns d'entre vous, je ne crois pas que c'est le genre de métier que l'on projette de faire des années à l'avance. Les places sont rares, souvent instables et précaires pour beaucoup. À quelques exceptions près, les gens qui travaillent dans la presse spécialisée dans les jeux vidéo, en moyenne assez jeunes, ne sont que de passage dans ce milieu. S'imaginer un plan de carrière dans ce petit monde n'est pas raisonnable si on ne l'a pas pratiqué un moment. Aussi, je donnerais un conseil aux prétendants : si un jour vous vous sentez la maturité, la plume et la culture « jeu » d'un journaliste-testeur, chauffez-vous en faisant un fanzine. Cela vous sera bien plus utile qu'un CV et vous permettra, par la même occasion, de vous perfectionner sans frais (relire un texte quelques mois après l'avoir écrit est un exercice très profitable). Je louche de temps en temps sur le bureau de Mahalia, et je vois que certains d'entre vous s'en tirent pas mal. Je pense toutefois que les fanzines singent trop souvent les magazines. Si vous voulez vous faire remarquer, soyez originaux !

Je me suis rendu dans un supermarché dans le but de m'acheter une télé pour jouer avec ma console. Le vendeur avait deux modèles. Il m'a dit que l'une était PAL/SECAM et l'autre PAL/SECAM/NTSC, et j'ai tiqué sur ce dernier mot. Je suis certain que tu as déjà parlé de NTSC, mais je ne sais plus quand. Que veut dire ce mot et laquelle de ces deux télés me conseilles-tu, sachant qu'elles coûtent le même prix ?

Mickaël

NTSC est le standard des télés américaines et japonaises, alors qu'en France nous avons du SECAM et dans la plupart des autres pays d'Europe, du PAL. Les consoles vendues aux États-Unis et au Japon ont donc besoin d'une télé NTSC pour fonctionner, à moins d'une modification préalable de la console (réalisée par le magasin importateur, qui se sucre largement au passage). Autrement dit, sur une télé PAL/SECAM/NTSC, tu pourras brancher n'importe quelle console, quelle que soit sa provenance. Si, sur tous les autres points, les deux télés sont identiques, alors choisis la seconde.

Voyant Gran Turismo dans la rubrique intitulée « Over the World », je me suis demandé pourquoi vous n'aviez pas parlé du nouveau kit de développement, nommé Program Analyser, ou Profiler, et qui a servi à l'élaboration de ce jeu, d'où sa beauté ?

Mickaël

Il faut savoir qu'il existe des tonnes d'outils de développement différents (c'est-à-dire des programmes dont les développeurs se servent durant la réalisation d'un jeu) et que le Profiler n'est pas un kit de développement. Ce sont d'ailleurs parfois les programmeurs d'un jeu qui conçoivent eux-mêmes leurs outils. Nous pourrions consacrer un *Player One* entier à parler de ces logiciels, mais est-ce bien notre vocation ? Il est vrai que le Profiler a joué un rôle non négligeable dans la création de Gran Turismo, mais pour en parler et que cela serve à quelque chose, il faudrait en expliquer son fonctionnement. Chose impossible en quelques lignes, à moins de tronquer la réalité. Et comme, si je tente le coup, je doute que cela intéresse tous de lecteurs, je préfère te demander pardon de ne pas répondre à ton attente sur ce point, et passer à la question suivante.

Pourquoi n'existe-t-il pas de jeux de plate-forme tels Mario 64 sur borne d'arcade ?

Patache

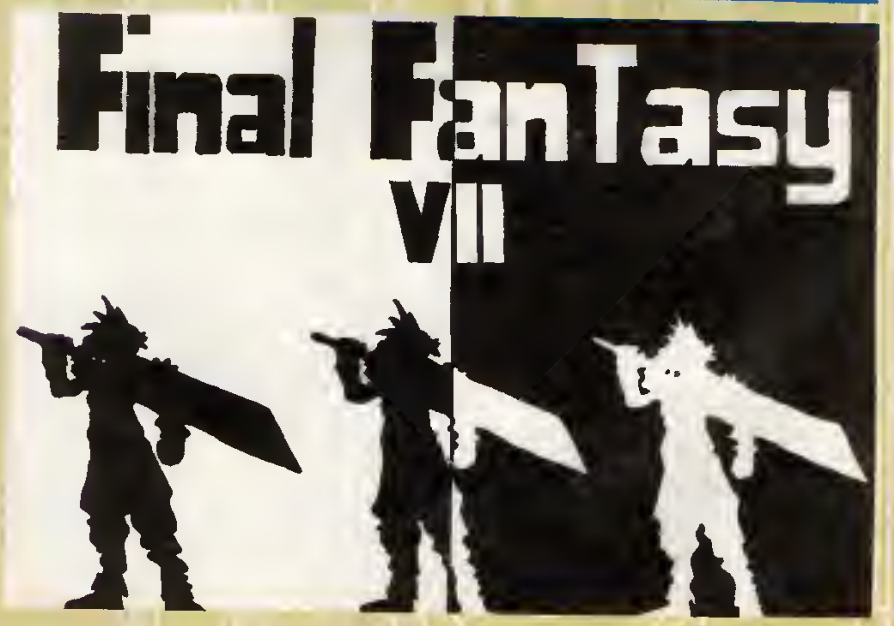
Parce que c'est payant, une partie de jeu d'arcade doit être courte (question de rentabilité pour la salle !). Mario 64, c'est quelque chose qui t'emporte lentement loin de la réalité. Quelque chose qui, sans crier gare, s'empare de ton après-midi, de ta soirée, voire de ta nuit. Jouer par tranche de cinq minutes et sans sauvegarde à Mario 64 n'a aucun sens, à moins d'être pris de passion pour le premier de ses quinze mondes. Donc, ni Mario 64, ni Final Fantasy VII dans les salles d'arcades.

La meuf à poil sur la couv' du Génération PlayStation, c'est bien, mais tu ne penses pas que ça repousse les parents à acheter cette revue à leur petit player ?

Buzut

Elle a beau ne pas avoir de vêtement sur la partie haute du corps (la seule visible en tout cas...), elle ne peut pas être taxée d'exhibitionnisme sur ce cliché, pas vrai ? D'autre part, je doute que ce soient des parents qui achètent Génération PlayStation, tout simplement parce que ce magazine ne s'adresse pas à des enfants de 9 ans !

POUR M'ÉCRIRE :
PLAYER ONE, Sam Player
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne.



Dessin de Philippe Da Costa

DRAGON BALL GT

BIENVENUE DANS L'ENFER DU JEU !

NOUVEAU !

CARDDASS, des cartes à collectionner avec lesquelles on peut vraiment jouer !

CARDDASS

Songoku, Trunks, Pan, le nouveau Loudo Robo, et tous les héros de la série Dragon Ball GT te donnent rendez-vous dans l'enfer du jeu Carddass !
En direct du Japon, ce nouveau jeu de cartes à collectionner comporte 46 cartes traduites en Français, dont 7 cartes prismes, une carte prisme hors série et une carte spéciale flash !

Tu peux aussi découvrir la collection "Shéron" en distributeur automatique (2 F la carte !).

BANDAI
Collection

Stop info

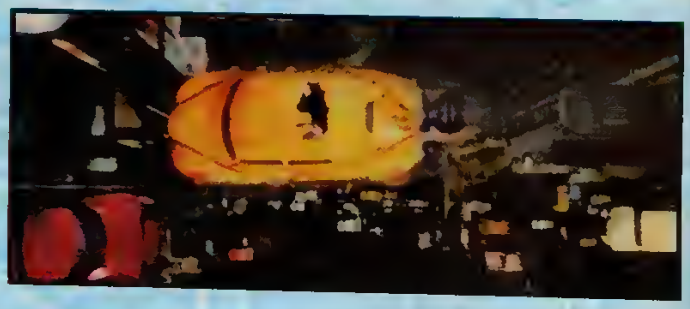
Nikki = cacophonie

Après le bruit musical de Rhona Mitra, alias Lara Croft, voici la soupe commerciale de Nikki. Thème de l'indémodable Le angle de la vraiche nouvelle, Nikki Crimson and Clover. Ajoute une musique sans rythme et sans âme. Même Bubu aurait fait mieux avec une guitare Fisher Price et un synthé Casiotone !

Final Fantasy V

Square rêve ! Après FF IV, s'est au tour de FF V de squatter la Play'. Mais à part les scènes cinématiques, cette version reste fidèle à l'original. Certes, elle un peu meilleure ! Ce pendant, les graphismes sont plus moches que ceux de FF IV, et devraient inciter les fans de la saga à s'y mettre. Bref, profitant de la fête FF VII, Square ne perd pas de temps, en nous balançant prématurément sur ses nouveautés exécrables Final Fantasy. Ce jeu n'est pas un opération commerciale intéressante !

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : printemps

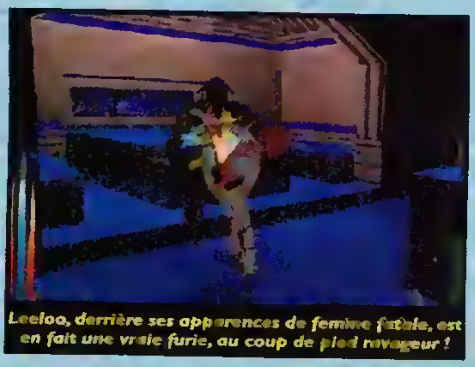


Jouons avec Leeloo...

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

Vous allez en bouffer du cinquième élément, on vous le dit ! Après la sortie du film en vidéo, le jeu arrive bientôt sur PlayStation à grand renfort de pub. Leeloo serait-elle à même de concurrencer Lara ? « Marketinguement parlant », c'est probable !

La guerre des meufs pixellisées semble bien entamée. Après Lara Croft, Nikki et Mahalia la rousse (non, c'est une vraie femme, elle !), voici Leeloo, l'héroïne du film *Le Cinquième Élément* (incarnée par la ravissante Mila Jovovitch). Que les joueuses se rassurent, elles pourront diriger le non moins magnifique Korben (Bruce Willis) dans un jeu de plate-forme/action tout en 3D. L'ensemble fait inévitablement penser à Tomb Raider. On affronte pas plus de trois ennemis à la fois. Il faut trouver les mécanismes pour débloquer des portes et autres passages. L'univers est bien sûr fidèle à celui du film. Les lieux et les ambiances ont été travaillés à partir des *roughs* (dessins) qui ont servi à l'élaboration des décors du film. Hélène Giraud, directeur artistique sur le film, s'est vu confier la tâche de superviser le design du jeu (ambiances, graphismes, habillages). Le résultat est satisfaisant, certains niveaux vous feront voyager dans des décors entr'aperçus dans le film. La réalisation est très correcte. Sur la version que nous avons pu découvrir, de légers problèmes de maniabilité persistaient, dus en partie au fait que le personnage et l'angle de la caméra sont liés (tout comme dans Tomb Raider). Qu'on se rassure, les programmeurs font leur maximum pour corriger ce défaut. Nous jugerons sur pièce... Le jeu sera suffisamment vaste (une quinzaine de niveaux) pour tenir tête aux joueurs confirmés. Un bon compromis entre le grand public (cible tout de même privilégiée pour ce genre de jeu) et les players que nous sommes !



Leeloo, derrière ses apparences de femme fatale, est en fait une vraie furie, au coup de pied ravageur !

Console : PlayStation
Éditeur : Gaumont/Kalisto
Sortie France : juin

INTERVIEW

Henri Magalon,
New Media Manager
de Gaumont Multimédia.

Player One : Quand Gaumont a-t-il décidé de se lancer dans le milieu des jeux vidéo ?
Henri Magalon : Gaumont a créé son département multimédia en juin 1995. Ce département a d'abord récupéré les activités de Gaumont Animation, principalement des dessins animés pour la télévision. Tout de suite, on a décidé de travailler sur *Les Visiteurs* et *Le Cinquième Élément* qui se prêtaient bien à une adaptation en jeu.

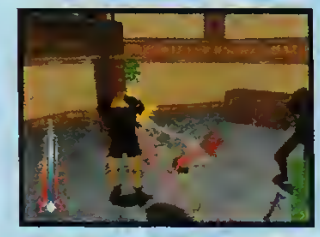
P. O. : La principale raison n'est-elle pas de voir de nombreux films se transformer en jeu ?
H. M. : L'idée n'est pas de créer systématiquement des jeux sur tous les films qui sortent, mais de travailler sur ceux qui sont susceptibles d'apporter quelque chose à l'univers du jeu vidéo. Adapter un film n'est pas toujours intéressant. Cela n'a pas toujours donné de bons résultats. Le but n'est pas de créer un produit dérivé. L'univers du *Cinquième Élément* a été repris plus que l'histoire. On se pose toujours la question : pourquoi on va faire ce jeu, dans quelle direction l'orienter ?

P. O. : Tu as fait appel aux développeurs extérieurs de Kalisto pour Le Cinquième Élément. Pourquoi ?
H. M. : Si on vend la licence d'un de nos films à un développeur, quel qu'il soit, celui-ci dépense une grosse somme d'argent pour l'obtenir. Ensuite, il ne lui reste plus rien pour le développement proprement dit. C'est pour cela que beaucoup de jeux qui ont été développés à partir de licences sont des petits titres de rien du tout. Nous avons tout intérêt à solliciter des développeurs et assurer une vraie collaboration, afin qu'ils apportent toute leur connaissance du jeu vidéo.

P. O. : Pour Le *Cinquième Élément*, Hélène Giraud a travaillé sur le film et sur le jeu. Cette collaboration entre membre du jeu et du film sera-t-elle renouvelée ?
H. M. : Oui, oui ! L'univers du *Cinquième Élément*, désigné par une équipe de dessinateurs était une mine. Hélène Giraud, qui est géniale, a travaillé pendant un an avec Luc Besson. Le fait qu'elle intègre l'équipe de développement a permis d'apporter à Kalisto toute la culture du film. Certains jeux manquent de cette culture cinéma. En travaillant sur une licence de film, il faut apporter cette culture de l'image, sinon on risque de se retrouver avec un produit incohérent.

P. O. : Gaumont serait-il capable de créer des jeux vidéo de A à Z ?
H. M. : On va s'impliquer de plus en plus dans le contenu, mais on ira chercher les talents des spécialistes du jeu vidéo.

Propos recueillis par Stéphane Pilet



Vêtue très légèrement, Leelou devra affronter de redoutables ennemis.

Stop info

PlayStation
Beavis & Butthead

Les deux affreux compères, qui sévissent sur MTV, ont enfin leur jeu ! Mixant aventure et mini-jeux, avec évidemment la touche graphique de la série, qui est bien sûr le dessin animé, B & B pourront plus parler de lui.

Console : PlayStation
Éditeur : Bee Factory
Sortie Japon : dispo

Stop info

Dead or Alive

On vous a déjà parlé en long et en large de cet excellent jeu de combat qui va sortir sur Play.

en haute résolution avec tout plein d'effets... La bonne nouvelle c'est que tous les personnages auront des coups supplémentaires et qu'un nouveau champion, le père de Tina, pourra enrichir le nombre de combattants. Cool, non ?

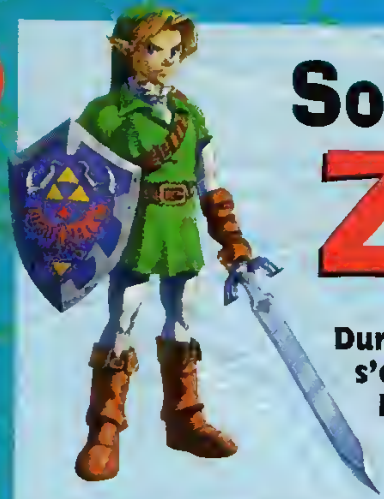
Console : PlayStation
Éditeur : Tecmo
Sortie Japon : 12 mars

Fantasy Star Collection

Il n'y a pas une Nintendo et Square qui recycle ! Pour preuve, Sega nous gratifie d'une compil

contenant tous les « Fantasy Star », du premier au quatrième volets. Ça sent déjà moins l'arnaque ! Rappelons que cette somptueuse série de RPG avait arrêté de nombreux fans à la Megadrive. Gageons que cette série a conservé une grande partie de son charme.

Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : avril



Sortie France ZELDA

Durant le Salon du Jouet qui s'est tenu fin janvier à Villepinte, Nintendo dévoilait ses softs à venir, parmi lesquels figurait un certain Zelda !

Link en bas âge, une des nouveautés de ce Zelda 64.

Les impressions que nous avaient laissé Zelda lors du Nintendo Space World sont confirmées : ce jeu va casser la baraque ! Il est beau, riche, enchanteur et à chaque séquence on tombe un peu plus sous son charme. Link se déplace avec une aisance et une fluidité incroyables. Il marche, court, saute, se déplace à cheval, utilise ses armes, parle avec les créatures qu'il rencontre... Graphiquement, on est bien loin des épisodes 16 bits. Désormais Zelda s'est approprié la troisième dimension et nous plonge dans la quatrième ! Malheureusement, la version que nous avons essayée était loin d'être complète. Et aprés quelques parties, nous devions lâcher le paddle. Cette rencontre avec Link fut bréve, mais elle nous a permis de juger des qualités du jeu... et de ses défauts ! Bilan : Zelda n'est pas parfait. On pourrait lui reprocher certains décors dépouillés, ou encore — et c'est plus grave — son système de sauts automatiques. Hé oui, lorsque Link s'approche d'un rebord de plate-forme, il saute tout seul ! Un comble pour un jeu signé Miyamoto. Espérons néanmoins que ce détail sera corrigé au final...

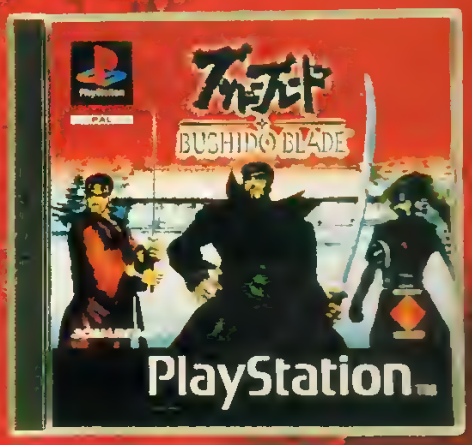
Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Nintendo nous a également présenté une version de F-Zero X ! Ce titre mythique qui forgea la réputation de la Snes est toujours aussi speed, mais a pris un sacré coup de vieux. Les sensations sont bel et bien là, mais techniquement on attendait mieux de la N64. Heureusement, le mode Quatre joueurs nous promet de belles courses endiablées ! Enfin, plus anecdotique, NBA Courtside nous a donné l'occasion de marquer quelques dunks... Une simulation qui devrait combler les fans de basket.

F-Zero X, inchangé dans son principe a pris un coup de vieux.

SORTIES NINTENDO

Voici le planning des sorties Nintendo pour les mois à venir en France. Bien entendu, il n'est pas définitif et devrait s'enrichir d'autres titres...
Fin-mars : Yoshi's Story N64 (hé oui !).
Avril : Game Boy Pocket Rose (bof !).
Mai : NBA Courtside N64 (à voir...).
Juin : Game Boy Pocket transparent (re-bof !)
Juillet : Pocket Camera & Pocket printer. Banjo & Kazooie (cool !)
Septembre : Zelda (c'est loin septembre...).

Gagnez des jeux Bushido Blade sur PlayStation !



Un jeu par jour à gagner sur le 36.15 Player One !

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

SQUARESOFT

Ayrton Senna Kart Duel 2

Comme ce fut le cas pour le premier volet, la version européenne de Senna Kart Duel 2 sortira seulement quelques mois après la version japonaise (GFW).

PO 82: Rappelons que le pilotage et l'impression de vitesse sont extrêmes. Et même si l'ensemble avec un beau de retard ce soit est un sérieux rival pour Formula Karts.

Console : PlayStation
Editeur : Sunsoft
Sortie en France : avril

Petites futures Circuit Breakers

A mi-chemin entre Micro Machines, pour ses petites voitures, et Speed Freaks, pour le nom, renommé en soul pilotage, Circuit Breakers sent bon la récup'. Mais n'importe, le fun est bien

et bien présent et les bonnes idées ne manquent pas à l'appel. Affaire à suivre...

Console : PlayStation
Editeur : Mindscape
Sortie France : avril

Game-Play... Station !

LUCKY LUKE

Le célèbre cow-boy qui tire plus vite que son ombre, arrive sur PlayStation dans un jeu de plate-forme légèrement typé Pandemonium. Un soft dans la pure tradition Infogrames ? Pas sûr...

Les mimiques de Lucky Luke sont très fidèles à la bande dessinée.

Après une superbe séquence cinématique introduisant la fuite des frères Dalton, l'aventure peut commencer. Lucky Luke est un jeu de plate-forme en 3D dirigée. Explication : les objets sont animés en 3D temps réel, mais le joueur dirige son personnage selon un chemin prédéfini, comme dans Pandemonium. Premières constatations : le résultat est beau et l'ambiance de la BD ressort parfaitement à travers les mimiques du personnage. Pas de doute, Infogrames est passé maître dans l'art d'adapter les bandes dessinées en jeux vidéo. Lucky Luke mélange allègrement les passages plate-forme avec des séquences d'action/tir, de réflexes et même de baston ! Un cocktail toujours risqué mais qui, dans l'ensemble, fonctionne bien. Le jeu n'est encore pas complètement finalisé, mais on peut, sans trop s'avancer, annoncer qu'il saura contenter sa cible (les 9-14 ans) par son ambiance bon enfant et ses graphismes soignés. Seules la maniabilité et la difficulté font encore l'objet de réglages de la part d'Infogrames (lire interview). Une phase finale toujours délicate, surtout pour un jeu de ce style. Mention spéciale pour les musiques, très country. Bien vu !

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin avril

INTERVIEW

Rodolphe Furykiewick
Designer principal sur Lucky Luke, il a également travaillé sur les versions SNES et Game Boy de Spirou.

Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96%

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

« Ce titre est à classer parmi les incontournables de la N64 ! » PLAYER ONE ● 95%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

Stop info

Baston
Cardinal Syn

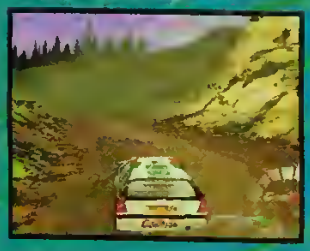
Cardinal Syn est un jeu de baston qui, pour l'heure, ne réserve pas que des bonnes surprises. Même s'il est certes assez beau et qu'il emprunte certains traits de Bushido et Tobal, il laisse une

impression amère. Les personnages manquent cruellement de charisme et leurs mouvements sont beaucoup trop rigides. On voudrait pouvoir un cyclope rideau et malgrémme se déplacer avec l'agilité d'un escargot [illegible] ? Alors, Messieurs les programmeurs, faites un petit effort pour améliorer ce jeu car la réalisation est à la pointe et les cinématiques sont d'une grande beauté.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : mai

Rally Championship

L'excellent titre PC que l'on doit aux devels peurs origin d'Europeen débarque sur



PlayStation. Pour preuve de la conversion soit réussie, cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'incontournable [illegible]...

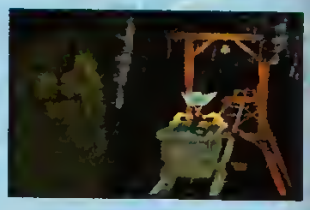
Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : mai

Player One : Pourquoi un Lucky Luke en 3D ?
Rodolphe Furykiewick : Lucky Luke était initialement un projet de jeu en 2D. On avait travaillé pour qu'il ressemble à Rayman, tout simplement parce que l'on connaît parfaitement les contraintes de ce type de jeu. Il s'est très vite avéré que le jeu en 2D serait techniquement dépassé lors de sa sortie, c'est pourquoi nous nous sommes lancés dans la 3D.

P. O. : Cette 3D dirigée à la Pandemonium est-elle juste un apport visuel, une façon d'être « dans le coup » ?
R.F. : On ne maîtrise pas toujours tout dans un jeu vidéo. Il y avait des niveaux conçus en 3D (libre) comme, par exemple, une descente de ski et d'autres choses plus ou moins loufoques. Pour des problèmes de délais, ces niveaux ont été abandonnés.

P.O. : Es-tu déçu par rapport à ce que tu avais conçu au départ ?
R. F. : Quand on fait de la création, on se sent toujours lésé en voyant le produit final. On essaie donc de rester le plus proche possible de l'idée de départ...

P. O. : Lucky Luke semble être un jeu très difficile...
R. F. : La difficulté des jeux chez Infogrames a été pendant longtemps une mauvaise politique. Cette difficulté était voulue pour augmenter la durée de vie, ce qui, à mon avis, n'est pas la meilleure des choses à faire. La version que tu as testée est un peu vieille pour nous, le jeu est bien plus avancé et il est vraiment plus facile. Un joueur peu expérimenté pourra en parcourir le tiers sans trop d'effort.

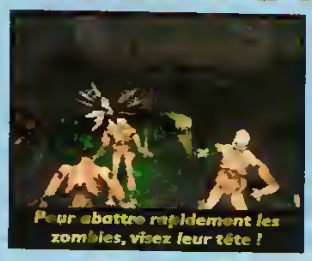


P. O. : Dans Lucky Luke, certains pièges sont vraiment tordus, pourquoi ?
R. F. : Là où nous nous différencions des éditeurs japonais, c'est que l'on ne se permet pas de mettre des plates-formes dans le vide. Ce doit toujours être physiquement cohérent. C'est vrai que l'on se casse la tête pour que la cohérence aille jusqu'au bout, et cela va chercher loin parfois !

P. O. : Pourtant, depuis les premiers Mario, les joueurs ont admis de voir des plates-formes dans le vide, non ?
R. F. : Ces choses ont été admises mais... pas chez Infogrames (rires). Même si cela a tendance à changer...

Propos recueillis par Stéphane Pilet

Resident-look
HOUSE OF THE DEAD



Pour abattre rapidement les zombies, visez leur tête !

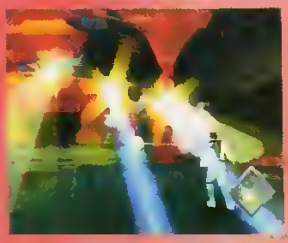
Le jeu de tir qui cartonne en ce moment en arcade, c'est House of the Dead. Une sorte de version « flingue » de Resident Evil prévue sur Saturn ! Des zombies se sont rendus maîtres d'un immense manoir.

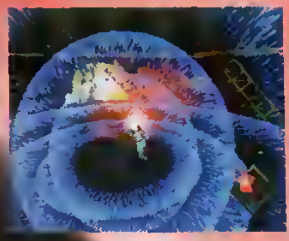
Les joueurs incarnent deux détectives arrivés trop tard sur place. L'ambiance est digne des romans de Lovecraft et rappelle aussi un certain Resident Evil... Le jeu possède donc un certain cachet, mais aussi un style qui change des productions habituelles. En effet, à de rares exceptions près, les zombies ne sont pas armés. Ils s'approchent de vous pour essayer de mordre ou de griffer. C'est presque au corps à corps que vous tentez de les repousser à coups de bastos. Ils se déchiquettent alors sous les impacts, dans des gerbes de sang ! Seulement voilà, si la réalisation de l'arcade était excellente, celle de la version Saturn déçoit un peu ! Mais ne vous décomposez pas comme ça, et tenez jusqu'au test !

Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie France : avril

Dans la version définitive, le sang pourra être rouge.

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.





Infos au 08 36 68 90 89 ou http://www.bminteractive.com

All rights reserved

Stop info

Brahma Force

Diriger un robot dans une base spatiale labyrinthique, combattre des modules armés et trouver la sortie de chaque niveau voilà ce

que vous propose ce jeu d'action. Brahma Force est donc un mélange de [illegible] et de [illegible] de la Kile [illegible] ou Epidemic, auxquels il ressemble fortement. Or ces deux jeux furent tous de nous [illegible].

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : mai

Indycar Indy 500

Cette simulation d'Indycar propose un pilotage radicalement [illegible]. Toutefois, Indy 500 passe

de des graphismes assez pauvres, ce qui ne devrait pas arranger ses affaires lorsqu'il devra faire face à la concurrence du Newman Haas de Psygnosis !

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie en France : avril

Formula Indy NEWMAN HAAS

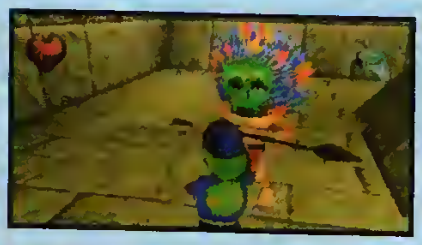
Psygnosis recycle le moteur graphique de Formula One 97, pour le mettre à la sauce Indycar.

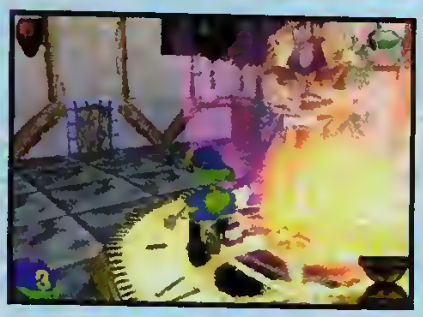
L'Indycar, sport peu médiatisé en France, est une discipline reine aux States. Cousine de la Formule 1, elle y déchaîne les foules et bénéficie d'une solide réputation. Logique, donc, qu'un studio américain (Studio 33) développe pour le compte de Psygnosis une simulation d'Indy, basée sur le moteur graphique de Formula One. Résultat : un titre excessivement beau, rapide et riche, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Formula One 97. Newman Haas (nom de l'écurie de Paul Newman et titre du jeu) en met vraiment plein la vue. Résolument plus arcade que le très élitiste – et non moins excellent – Formula One, Newman vous propose de revivre en direct live le championnat américain d'Indycar au volant de votre monoplace. Seulement voilà : même si la qualité est indiscutablement au rendez-vous, reste à savoir si ce titre saura intéresser le public français. En tout cas, il serait dommage de passer à côté !

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : fin mai

Le jeu à deux est similaire à celui de Formula One 97.

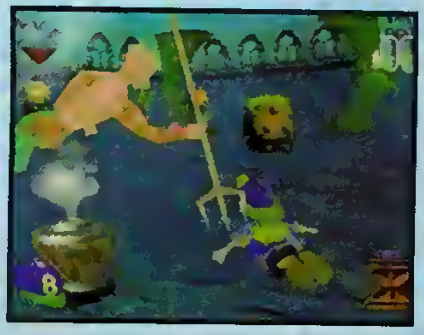
Bulles de gosse RASCAL





Rascal n'a pas de chance, son père le professeur Casper Clockwise a été kidnappé par Chronon, le Démon du Temps, alors qu'il venait d'inventer une machine à remonter le temps (vous saisissez la cause à effet ?). N'écoutant que son courage, le brave gosse part à la recherche de son daddy, armé de son méga-fusil à bulles. Plongé dans les méandres du continuum espace-temps, Rascal devra parcourir les époques pour sauver son géniteur. Il découvrira ainsi des mondes anachroniques tels le Moyen Âge, la civilisation aztéque ou encore la glorieuse époque du far-west. Tout un programme ! Jeu de plate-forme en 3D, Rascal bénéficie d'une réalisation top, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64... Rien que ça ! Avec son ambiance bon enfant, ses ennemis rigolos, Rascal s'adresse sans conteste à de jeunes joueurs. Les actions à effectuer sont simples et la maniabilité enfantine. Par contre, les pro du paddle risquent peut-être de rester hermétiques aux charmes de Rascal.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : fin avril

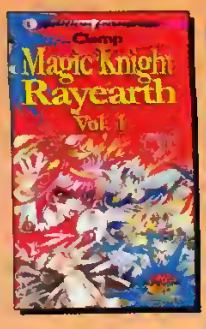


MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

Ryu Seïki,
vol. 1 (194 pages N & B)



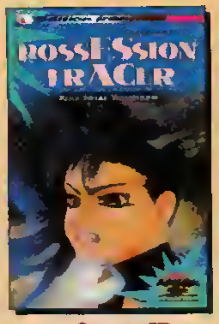
Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3 et 4 (288 pages N & B, 8 pages couleur)

3x3 Eyes
vol.1, 2 et 3 (256 pages N & B)

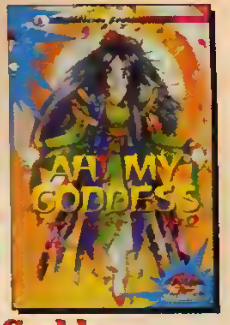
Rampou
vol. 1, 2 et 3 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)

WingMan
vol. 1, 2, 3 et 4 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)

Belle Starr
(192 pages N & B)



Possession Tracer
(176 pages N & B)



Ah! My Goddess
vol.1 et 2 (184 pages N & B)

Pour connaître
la liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.

Nouvelle collection
42 F
3x3 Eyes : 45F

Festival de la BD

Le Festival de la Bande Dessinée de Paris fête cette année son trente-cinquième anniversaire. Cet événement, géré par des éditions de grandes écoles comme les Arts décoratifs, accueille tous les ans des auteurs et des amateurs de BD. De nombreuses activités sont organisées, parmi lesquelles des dédicaces, des expositions de planches originales des plus célèbres, le Mini-Salon du Livre et un concours de dessin. Tous les grands mouvements de la BD sont représentés à travers une exposition, Franco-belge, américain et japonais. Sur ce dernier, Manga Player est partenaire. Ils ont notamment prévu un karaoké, un concours de dessin des jeux de rôle grandeur nature en Angleterre. Festival de la BD de Paris, 7 et 8 mars, de 10 à 19 h.
ESLSCA : 6, rue du Colonel-Combes, 75007 Paris (metro : École Militaire, ligne 9 ; tél. n° 47 53 50 62-67 92).

Stellar Assault SS

Ce shoot'em up en 3D polygonale est la conversion d'un ancien jeu 32X (la prochaine extension de la Megadrive). Et rien que pour ça, il faut en parler. Il est plus intéressant jouer sous mais jouant le jeu à deux et rien que pour ses scènes cinématiques pour chaque stage. Pour amateurs uniquement.
Console : Saturn
Éditeur : Sima
Sortie Japon : dispo

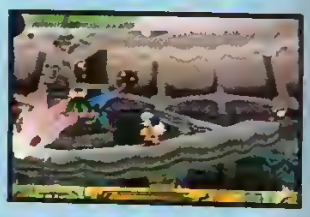
Door to Phantomile
KLONOA

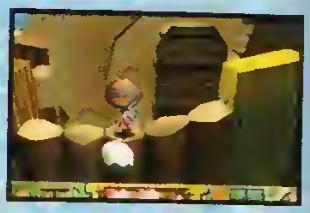
Le héros est mignon, les graphismes colorés, et l'action variée... Que demander de plus ?

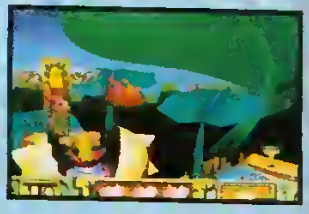
Présenté en Over the World dans le *Player One* n° 82, Klonoa (et non Cronoa comme nous l'avions écrit), débarque en France. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme dans la lignée de Pandemonium. Le concept de base est celui d'un jeu en 2D, mais la caméra dynamique nous montre l'action sous des angles de vue divers. L'action est fort sympathique, même si les personnages manquent un peu de personnalité. Bref, Klonoa devrait combler la logithèque de la Play', qui compte peu de jeux de plate-forme bon enfant et accessibles.

Les différents angles de vue offrent au joueur quelques sensations fortes.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : juin



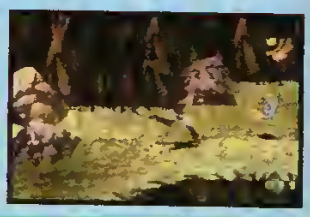


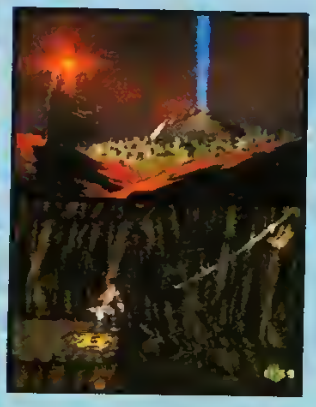


Beyond The Jungle
PITFALL 3D

Pitfall, le célèbre jeu de plate-forme d'Activision, revient sur PlayStation dans une version intégralement en 3D. L'intro, composée de dessins de style BD, laisse la place à un univers et des personnages en 3D. À ce stade du développement, force est de constater que le résultat est un peu terne. Les couleurs sont sombres et les textures plutôt moyennes. Nous attendrons donc une version testable, avant de nous prononcer. Mais, pour l'instant, ce titre ne nous a pas franchement convaincus.

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : avril





« Masstaite » KULA WORLD

Avec son ambiance résolument « space », Kula World est un des concepts les plus beaux qu'on ait jamais vus. Le principe en est simple. Vous contrôlez un ballon de plage qui ne sait faire que trois choses : avancer, sauter et rebondir. Vous roulez votre bille sur des blocs flottant dans les airs à la recherche des clefs qui ouvrent le niveau suivant. Il y a tout plein d'items à ramasser, des fruits, des amphétamines, des couronnes (monnaie sud-coréenne) et bien sûr, des obstacles à éviter... Un vrai délice.
Console : PlayStation. Éditeur : Sony. Sortie France : mai.

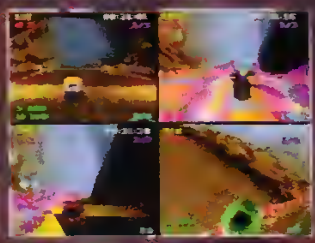
extreme G™

POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLES

Jouable jusqu'à 4 simultanément.

12 circuits différents.

Vitesse pure et combats sauvages.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*

Acclaim

CREATOR

Shura No Mon

Ce jeu de combat en 3D polygonale est presque une vraie simulation de karaté. Tiré du manga éponyme, qui paraît dans Shonen Magazin chaque semaine, il lui est très fidèle et propose huit per-

[illegible] Le 3D employée est très réussie, en heure réalisation malgré son aspect un peu « rétro ». Le point fort de Shura No Mon c'est la possibilité, en combat rapproché, de saisir un de vos ennemis et de le briser sur des [illegible] de l'adversaire !

Console : PlayStation
Éditeur : Kadansha
Sortie Japon : avril

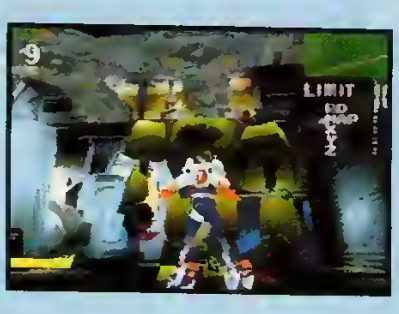
Vampire Savior

Vampire Savior a bien sûr [illegible] Bien connu ces [illegible] au Japon il propose, dans la lignée de Darkstalkers, des combats [illegible] entre créatures de la nuit [illegible] rompus et plus récemment [illegible] la [illegible]. L'adaptation sur Saturn propose des points que n'avaient pas présentés sur la borne. La cartouche Ram Cartridge de 4 mégas sera [illegible].

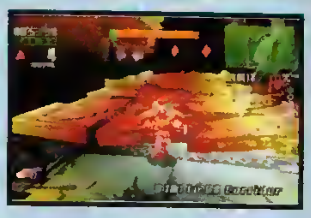
Console : Saturn
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : printemps

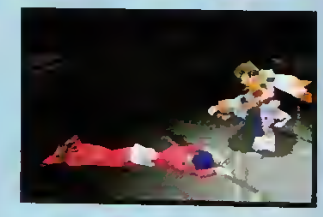
Pin-Pon ! BURNING RANGER

Dans la lignée des « simulations de pompiers », voici Burning Rangers !

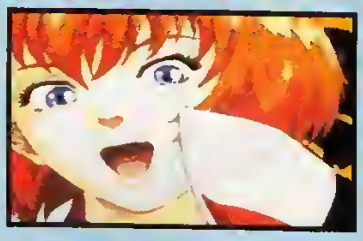


Les pompiers sont les parents pauvres du jeu vidéo. Ils ont inspiré bien peu d'éditeurs et les quelques jeux proposant ce thème se sont souvent révélés peu glorieux. Burning Ranger va, peut-être, réparer cette injustice. Vous y incarnez un pompier cyber évoluant dans une station spatiale. Objectif : éteindre le feu et surtout ramener saines et sauves les victimes de l'incendie. Mais ces foyers ne se déclenchent pas tout seuls : vous êtes en fait confronté à d'énormes robots pyromanes. Graphiquement moyen, l'accent est mis sur les effets de lumière qui sont assez bien foutus. Les héros sont détaillés, la jouabilité semble correcte. Reste à évaluer la durée de vie, souvent faible dans ce genre de jeu, à cause de l'action répétitive. Burning Ranger a peut-être les atouts suffisants pour ne pas tomber dans un leitmotiv lassant...



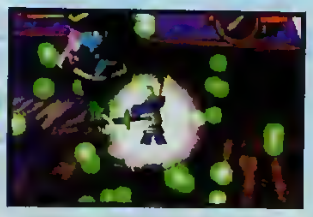


Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie France : avril



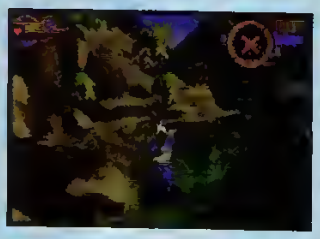
LIVRESQUE T'

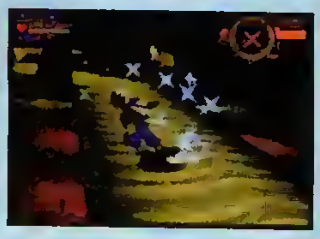
Remixant les éléments habituels des jeux d'aventure et des jeux d'action, T' vous plonge dans un livre de conte magique qu'un vieil homme a offert à notre héros Takuto. Il peut entrer dans ce livre pour y vivre des aventures palpitantes (genre *L'histoire sans fin*). Takuto va y résoudre des énigmes, combattre des monstres tout en plantant des graines de fleurs enchantées ! Elles se transforment en fruits magiques, items très puissants qui permettent des super-attaques ou des sortilèges dévastateurs.



Les combats contre les monstres sont entrecoupés de mini-jeux, genre course de skate-board, histoire de souffler un peu. On vous en reparle très bientôt !

Console : PlayStation
Éditeur : Jaleco
Sortie Japon : mai





THE KING OF FIGHTER' 97

KOF n'a pas fini de faire parler de lui ! Ce quatrième épisode, pour son passage sur Saturn, accueille des tas d'options, avec notamment l'ajout d'un mode d'entraînement et un recueil d'illustrations sur le CD. Le jeu lui-même reste inchangé, avec ses 27 personnages et ses deux modes de « gameplay ». Dommage que les bugs d'enchaînements infinis aient peu de chance d'être corrigés ! Ah, au fait ! seule la cartouche Ram SNK permet de faire tourner correctement le jeu.

Console : Saturn. Éditeur : SNK. Sortie Japon : 26 mars.

6 000 astuces

4 000 soluces

1 200 tests

200 jeux

PC et consoles

36.15 PLAYER ONE

et par téléphone : 08 36 68 77 33

M.S.E. 2,23 F/min. Certaines rubriques ne sont disponibles que sur mineur.

Stop info

The Game Paradise 2

Adaptation d'un shoot'em up d'arcade, qui avait séduit son petit monde, The Game Paradise 2 vous propose de parcourir des tonnes de stages aux commandes de véhicules divers. Un mode Spé-

cial à deux joueurs permet au premier de piloter pendant que le second shoote sur l'écran avec le Gunson. Ça promet !

Console : PlayStation
Éditeur : jaleco
Sortie Japon : mars

Super Famicom bis

Une nouvelle console est née au Japon ! La Super Famicom Junior, version allégée et moins coûteuse de la vénérable 16 bits de Nintendo. Sa fabrication est due au regain d'intérêt pour les jeux Super F grâce aux bornes qui permettent de louer des jeux dans les supermarchés. Étant donné le peu de succès que connaît la N64 au Japon, Nintendo n'en finit plus de recycler ses vieilles machines... Un constat d'échec plus que puisant !

Retrouve la hot-line Player par téléphone
08 36 68 77 33
2,23F/mn

Le jeu dont vous êtes le héros

DEATHTRAP DUNGEON

Ian Livingstone, big boss de Eidos, est aussi l'inventeur des fameux « Livres dont vous êtes le héros ». Logique qu'un de ses bouquins soit adapté sur PlayStation !

Deathtrap Dungeon, le jeu, n'a plus grand-chose à voir avec le livre dont il est tiré. Seuls les personnages et quelques événements clés ont été concervés. Axé plate-formes 3D et, dans une moindre mesure aventure, il n'est pas sans rappeler Tomb Raider. Les deux héros évoluent dans un environnement en 3D et doivent résoudre des puzzles à base de mécanismes et de leviers avant de gagner la sortie. Exactement comme la mère Lara Croft, en somme ! D'un point de vue esthétique, les textures manquent peut-être d'un peu de finesse et les persos auraient gagné à être dotés de plus de polygones. Quoi qu'il en soit, Deathtrap Dungeon laisse augurer de longues heures de jeux.

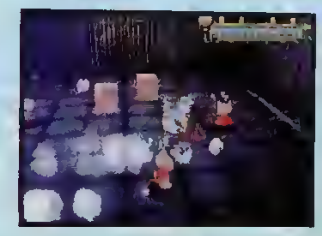
Console : PlayStation
Editeur : Eidos
Sortie française : avril

« Aniventure »

TAIL CONCERTO

Sherlock Holmes, le dessin animé où les personnages avaient des têtes de chien... Vous vous souvenez ? C'était plutôt mignon, non ? Eh bien ce jeu se déroule dans le même genre de monde, avec des z'animaux anthropomorphes. Dans un jeu d'action trognon, vous incarnez un policier-toutou, Waffle, qui vous invite à pourchasser l'infâme bande de chats noirs, des petits démons qui sèment la terreur dans toute la région. Le petit monde est entièrement conçu en 3D, vous pouvez aller où bon vous semble à bord de votre armure « Police robot » afin de capturer les chats noirs un par un. Les dialogues ne semblent pas indispensables pour jouer. En tout cas, les personnages sont mignons et le concept rafraîchissant !

Console : PlayStation
Éditeur : Bandai
Sortie Japon : fin avril



Jouez avec CROC

LEGEND OF THE GOBBOS

Gagnez des jeux sur PlayStation et des porte-clés-montres...

Pour participer au concours, composez le 08 36 68 77 33 !

CROC © Argonaut Software Ltd. 1997. Tous droits réservés. CROC et CROC: Legends of the Gobbos sont des marques commerciales Argonaut Software Ltd. 1997. © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

« Snowvélèyak »

Rush Down

Depuis de longs mois, Canal+ Multimédia développe une simulation fort originale, Rush Down, sur PlayStation qui vous propose en effet de découvrir trois sports de l'extrême : le snowboard, le VTT et le Kayak ! Pour le développement de ce titre, Canal+ a tout misé sur le réalisme de l'environnement, et les sensations fortes. Ainsi vous pourrez parcourir le globe sur pentes poudreuses, sentes escarpées, ou torrents impétueux, en passant par les

chutes Victoria, le dépaysement est garanti. Mais il reste que incertitude à ce chamboulement : le jeu tient-il ? Car le plaisir d'un VTT ou d'un kayak ne se fait pas sans évident : il reproduire sur la PlayStation.

Console : PlayStation
Éditeur : C+ Multimedia
Sortie France : fin 98

Posez vos questions à la hot-line Player 7 jours sur 7
36.15 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Trash
ROAD RASH 3D

Foncer sur la foule, latter les keufs, faire crisser ses pneus, maîtriser la puissance de sa moto... Tel est le réjouissant programme de Road Rash 3D !

Depuis la version 3DO, Road Rash a acquis une solide réputation de jeu 100 % adrénaline pure. Avec ses courses de moto illégales, dans lesquelles ont pouvait écraser de pauvres badauds ou frapper ses concurrents à coups de batte de baseball, RR proposait une action trépidante et une sensation de vitesse grisante. Dans ce nouvel épisode, affublé d'un « 3D » de rigueur, EA a fait subir à son hit une véritable cure de jouvence. Plus beau, plus speed, plus complet, il réserve sa dose de surprises. Inutile de vous dire qu'à Ployer, on jubile à l'idée de pousser les gaz et de partir cheveux au vent vers le monde sans pitié de Road Rash 3D !

Console : PlayStation
Éditeur : EA
Sortie France : avril

Évolution
NEED FOR SPEED 3

Le troisième volet de Need For Speed, comme le deuxième, n'a en commun avec le premier que le nom. Peu à peu, le soft s'est transformé et a dévié de sa trajectoire originelle. Le concept de base de NFS était simple : l'hyperréalisme du pilotage. Mais depuis, les choses ont bien changé et la finesse a laissé place à l'arcade. Dans ce troisième volet, proche du précédent, on note cependant quelques changements : des circuits ont remplacé les tracés qui allaient d'un point à un autre, les modes de jeu sont plus nombreux... Mais, en contrepartie, la conduite est devenue encore plus arcade. Les fans de la première heure regretteront sans doute tous ces bouleversements...

Le mode Deux joueurs est disponible, via un écran splitté horizontalement.

Console : PlayStation
Éditeur : EA
Sortie France : avril

Top Shop BONNES AFFAIRES

Cartes DB GT Super Battle
Les 4 cartes 10 F

Cartes Dragon Ball GT
La pochette de 45 cartes 35 F

Figurine DBZ
Les modèles 35 F

Figurine Gotenks 36 F

Figurine Gokû
T.A.C.T. 36 F

Power Pad 3 NES
Mega Silver 36 F

Super Smash TV
Jeu GameGear 56 F

Cutie Honey 1
Vidéo VF 65 F

Power Pad Tilt SNES 46 F

Dragon Ball
TV animation part 1 à 2 95 F / vol

Sacoche GameBoy 38 F

Sacoche protection
GameBoy 31 F

Sacoche gilet
GameBoy 38 F

Power Pad 1 pour SNES 36 F

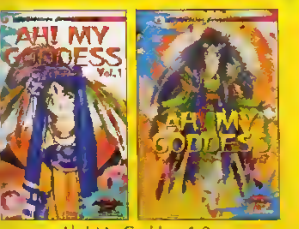
Crying Freeman 1-4
Vidéo VF 65 F / vol

Tapis GM Shiny pour
GameBoy + cordon 25 F

Sous réserve des ruptures de stocks

1 cadeau offert (tee-shirt, K7...) toutes les 10 commandes ! *

100% MANGA



Ah ! My Goddess 1-2
Manga Fr **42 F** / vol

3x3 Eyes 1-3
Manga Fr **45 F** / vol

Possession Tracer
Manga Fr **42 F**

Rampou 1-3
Manga Fr **42 F** / vol

Seraphic Feather 1-2
Manga Fr. **42 F** / vol

Magic Knight Rayearth 1-3
Manga Fr **42 F** / vol

Belle Starr
Manga Fr **42 F**

WingMan 1-4
Manga Fr **42 F** / vol

Ryu Seiki, Dragon Century 1
Manga Fr **42 F**

Bon de commande

A découper, photocopier ou recopier sur papier libre et à retourner accompagné de votre chèque à Top Shop/Bii - BP 80219 - 60 332 Liancourt Cedex.

Articles commandés	Quantité	Prix

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....
Ville : .....
Date de naissance .....

Port
(Quelque soit le nombre d'articles)
France métropolitaine :
Envoi normal **28 F**
Envoi recommandé **49 F**
Dom-Tom et étranger
Appeler au 03 44 69 26 26 pour devis

Total à payer : .....
(articles commandés + frais de port)

Chèque à l'ordre de Top Shop
Renseignements : 03 44 69 26 26

PO 84

Playmobil 64 !

Incroyable ! Les célèbres petits personnages en plastique connus de tous devraient débarquer sur N64 ! Il devrait s'agir d'une sorte de jeu de rôle médiéval, répondant au nom de Hype - The Time Quest. Un titre qui donne à rêver pour les plus jeunes. Pour preuve, Ryo... vous déjà en pose pour le futur test.

Turok 2

La suite du tout premier coup-de-cœur de la N64 se dévoile par trois. Selon les infos glanées à droite à gauche, Turok 2 devrait entre autres, proposer plus de paysages secrets, d'ennemis et bien sûr, un mode Survie jusqu'à 16 GoldenEye ! De plus le moteur graphique plus puissant devrait offrir un quatre vues bien sûr mais aussi un premier-ej mode. Sortie prévue aux Etats-Unis en avril.

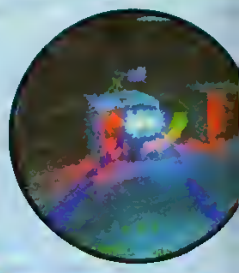
Looney Tunes

Bugs Bunny, Porky, Daffy Duck, Bip le coyote, Speedy Gonzales et toute la bande des grands noms de la Warner devrait pouvoir vos PlayStation et N64. Cinq titres développés par Infogrames sont prévus d'ici à fin 97.

Gran Turismo 2

L'inévitable Gran Turismo 2 pour sortir en France en mai, dans une heure à une autre. Selon les développeurs, l'occasion sera mise à profit pour ajouter plus de choses, et l'ajout de nouveaux circuits. Sortie prévue fin 98 au Japon.

Descent-like
FORSAKEN

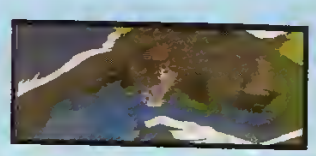


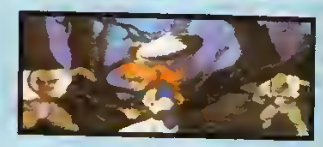
Piloter un engin futuriste dans des labyrinthes sans fin à la poursuite de vos ennemis, tel est le principe de Forsaken. Renversant !

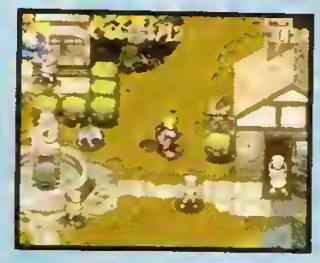
Après Interplay et son Descent, c'est au tour des développeurs de Probe de s'attaquer à un genre perilleux : le space doom-like. « Space » parce que vous pilotez des engins spatiaux et « doom-like » parce que votre objectif est d'exterminer des hordes d'ennemis à coups de missiles, le tout en 3D et en vue subjective. Le seul hic avec ce genre de jeu, c'est la prise en main souvent difficile. En effet, votre vaisseau évolue dans un univers en 3D complexe, dans lequel vous devez gérer de nombreux paramètres : altitude, direction, inclinaison, vitesse... un vrai casse-tête. Espérons que Forsaken saura nuancer cette complexité grâce à une jouabilité impeccable. Auquel cas, il devrait faire tourner la tête à de nombreux joueurs... au propre comme au figuré !

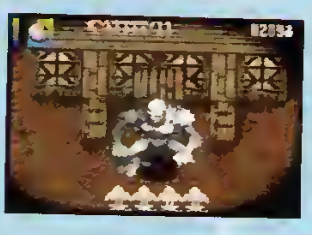
Console : PlayStation
Éditeur : Acclaim
Sortie France : avril

Zelda-like
ALUNDRA



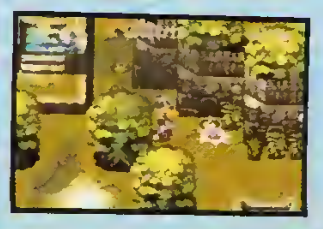




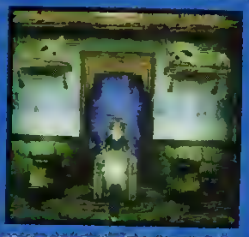


Depuis FF VII, les autres productions du genre font très souvent pâle figure. Psygnosis tente cependant sa chance avec Alundra, un RPG sans prétention dans la pure veine Zelda. Techniquement, donc, la réalisation d'Alundra est assez limitée, avec ses graphismes en 2D. Mais le fan de RPG se laissera sans doute prendre au jeu, d'autant plus que l'aspect recherche est vraiment intéressant, voire complexe. De longues heures d'aventure en perspective pour qui saura passer outre une apparence visuelle très 16 bits.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : avril



SHADOW TOWER



Ce titre, à l'ambiance assez étrange, est l'œuvre des auteurs de King's Field. Sorte de jeu de rôle en vue subjective, très porté sur les énigmes et la recherche d'objets, Shadow Tower vous invite à combattre des créatures dans un obscur donjon. Vous devez récupérer les âmes errantes d'innocents villageois qui en ont été dépossédés. Les combats sont en temps réel, animés de façon convaincante. Détail original pour un RPG, vous n'avez pas de « niveau » et encore moins de « points d'expérience », mais vos caractéristiques fluctuent en fonction de vos actions et des combats que vous menez.
Console : PlayStation. Éditeur : From Software. Sortie Japon : juin.

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

ub Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins cher !

Jusqu'à **5 JEUX AU CHOIX 129F TTC** CHACUN + Frais d'envoi

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

Un Range CD-Audio + **Un cadeau surprise** Si tu reponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 06/98

Final Fantasy VII
Pour PSX

Moto Racer
Pour PSX

Tomb Raider 2
Pour PSX

MDK
Pour PSX

Tomb Raider
Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidelite !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment reactualisé : plusieurs milliers de titres présentes dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déja -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplementaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours eur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, ou CD-RDM ou CD-I au prix Club per an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

PO0948 — PS40

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EURDPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° — 2e N° — 3e N° — 4e N° — 5e N°

Attention : Cadeaux sous complent dépaly

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMÉDIA ou DE CLUB EUROPEEN DE CD-ROM

Envoyez-moi le(ces) Jeu(x) dont (j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Conseils, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir je n'aurais rien à faire, elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU Pack compte double : je paie mon règlement de 265,90 F (TTC) + 39,90 F de frais d'envoi
☐ Je choisis 2 JEUX ou 1 JEU compte double : je paie mon règlement de 297,90 F (TTC) + 39,90 F de frais d'envoi
☐ Je choisis 3 JEUX ou 1 JEU + 1 JEU compte double : je paie mon règlement de 426,90 F (TTC) + 39,90 F de frais d'envoi
☐ Je choisis 4 JEUX ou 2 JEUX compte double : je paie mon règlement de 595,90 F (TTC) + 39,90 F de frais d'envoi
☐ Je choisis 5 JEUX ou 2 JEUX + 1 JEU compte double : je paie mon règlement de 694,90 F (TTC) + 39,90 F de frais d'envoi

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais en part : Belgique, Suisse, Luxembourg : 6 F — Dom Tom : 45 F — Autres pays : nous consulter.

☐ Je choisis mon livre en express, j'ajoute 24 F

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette date permet au tuteur de vérifier qu'aucun jeu non adapté ne leur sera proposé par "mon" Club. Nous ne pouvons pas accepter les commandes sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou inexact. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/06/98.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions d'offres exclusives. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus.

Multimedia Concept International — BP 72 — 59963 Croix Cedex — 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq — Tél : 0 820 000 [illegible]

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN — PlayStation

Par Téléphone, 0·836·670·505 — **Par Minitel,** ·3615 CECD

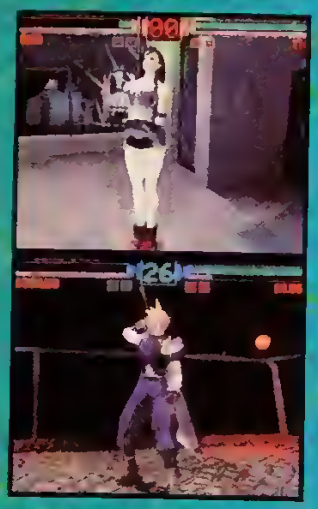
Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

CAPITAL EDITION PARIS

Ehrgeiz

La prochaine borne d'arcade développée par Dream Factory et Namco, devrait emprunter deux personnages à FFVII : Cloud et Tifa ! Le premier conserve évidemment son énorme épée et Tifa,



elle, apparaît plus féminine que jamais. Les deux héros devraient donc faire une entrée remarquée dans le monde de la baston. Reste à savoir s'ils seront sélectionnables d'entrée de jeu ou s'ils joueront le rôle de persos cachés...

Resident 2 sur Saturn

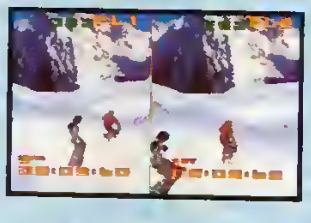
Hé oui, il semblerait que la version Saturn de Resident Evil 2 soit au planning de Capcom ! Cette conversion devrait utiliser la cartouche Ram de 4Mo et proposer des graphismes proches de la version PlayStation. Preuve où la Saturn affiche une santé catastrophique, l'arrivée de ce titre-phare serait une bénédiction...

les tests, astuces
et soluces de plus
de 2 000 jeux
36.15
PLAYER ONE
Tapez *HL
.23F/mn

Le grand frisson ?

CHILL

Le énième jeu de snowboard de la saison est signé Eidos. Chill arrive sans doute un peu tard pour espérer s'imposer. Mais sait-on jamais...

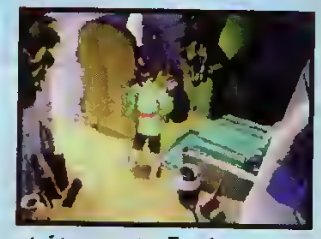


Chill est un jeu de snowboard qui se veut avant tout réaliste. Et cela se confirme dès la première descente. Pas de sauts démesurés à la Cool Boarders, donc ! Les pistes, au nombre de trois à la base, sont très longues et variées... Mais on n'échappe pas, néanmoins, à quelques problèmes de clipping qui, il faut le reconnaître, ne sont pas trop gênants. On espère vivement que la gestion des collisions sera revue. Si tel était le cas, Chill s'attirera sans doute les faveurs des puristes...

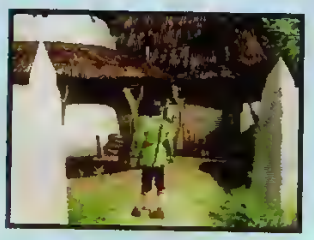
Console : PlayStation
Editeur : Eidos
Sortie France : avril

TAMA MAYU MONOGATARI

Graphiquement fascinant, Tama Mayu est designé par un maître de l'animation japonaise, Katsuji Kondo, connu pour son travail sur « Kiki's Delivery Service » aux côtés de Miyazaki, a, en effet, créé l'univers et les personnages du jeu. Tama Mayu est un RPG contant l'histoire d'un jeune garçon un peu « différent ». Lorsqu'il combat un monstre, il capture son âme et peut l'invoquer lors des futurs combats, ou la faire fusionner avec d'autres créatures. Il est accompagné dans sa quête par Mab, une jeune-fille chaman, qui est aussi sa promise. Voilà pour le synopsis. Ce qui attire le plus dans ce jeu, c'est bien évidemment les graphismes, beaux et étonnants. Espérons que l'aventure comblera elle aussi toutes nos exigences.



Console : PlayStation
Éditeur : Genki
Sortie Japon : courant 98



complétez votre collection !

79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Ganbare Goemon, Tetrisphere
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark
Cadeaux : la règle marque page, Fighting Force, Troc en Stock

80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III
Ultra Player One : Shining the HolyArk
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2

82 janvier 98
Dossier : spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders ...)
Tests : Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW : X-Men VS Street Fighter, Chronos of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide : Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux : CD audio Cool Boarders 2

83 février 98
Tests : Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race
OTW : Gran Turismo, Yoshis Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission, Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash
Guide : Tomb Raider II
Cadeaux : Les lunettes spécial surf

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64

64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64

Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine : consoles et PC, les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion, 32 bits, catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or

Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo
La magazine : les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation

Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoos.

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

Attention !
Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40 41	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 64 65	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80	39 F (32 F + 7 F)		
77 81 82 83	42 F (35 F + 7 F)		
H-S n° 5	51 F (35 F + 16 F)		
H-S n° 6, 7, 8	55 F (39 F + 16 F)		
H-S. OR 97	58 F (42 F + 16 F)		

Nom : **Prénom :** **Signature obligatoire***
***des parents pour les mineurs**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Stop info

GoldenEye 2

Selon certaines rumeurs, Rare aurait décidé de ne pas acheter la licence d'un James Bond pour le développement de la suite de GoldenEye ! En effet, les droits de Tomorrow Never Dies étant déjà détenus par MGM et le prix des licences ayant grimpé en flèche depuis le succès au cinéma des deux derniers Bond, Rare préférerait mettre en scène un tout nouveau héros. Cette pseudo-suite réaliserait le moteur de GoldenEye mais n'aurait plus aucun lien avec l'univers de Bond. À confirmer... Sortie prévue pour la fin de l'année au Japon...

Spielberg et l'arcade

Après le succès du 2 à World de Sega en arcade, Spielberg aurait décidé de superviser le développement d'une suite. Reprenant l'univers de Jurassic Park, ce projet répond pour chaque au nom de code de Raptor. Par contre, on ne sait pas encore s'il s'agira d'un jeu de tir...

Sortie Tekken 3

C'est officiel : Tekken 3 PlayStation débouleur au Japon le 26 mars et le 30 avril aux Etats-Unis ! En France, Tekken 3 devrait

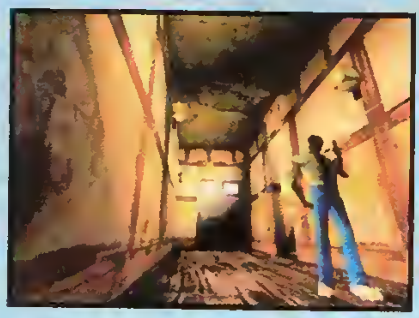
débouler en novembre ! Namco a confirmé que le jeu ne nécessitera pas l'adaptation d'une cartouche Rom.

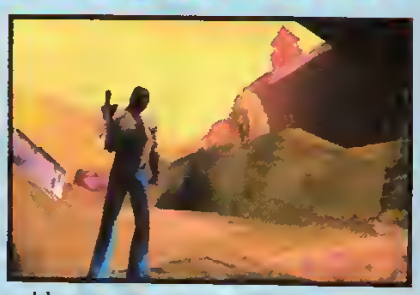
1998 = 150

Sony Ameriza prévoit de sortir en 1998 quelque 150 titres sur PlayStation ! Devant une telle prolifération, une chose est sûre : on ne s'ennuiera pas en 98...

Mort vivant SHADOW MAN

Un « Resident Raider » au royaume des morts vivants, ça vous tente ?





Les développeurs d'Iguana, à qui l'on doit notamment l'excellent Turok, bossent en ce moment sur Shadow Man. Ce titre, prévu sur PC et N64 est l'adaptation d'un comics US bien glauque dans lequel le héros, Michael Leroi, possède la faculté de voyager à sa guise entre le monde des vivants et celui des morts ! Graphiquement, on nous promet un univers sombre « top glauque », peuplé de dangereux zombies à exterminer. Mixant une vue à la Tomb Raider et des angles de caméra à la Resident pour les scènes en intérieur, Shadow Man devrait distiller des scènes d'action hyper violentes. Slurp... on en salive d'avance !

Console : N64
Éditeur : Iguana
Sortie US : fin 98

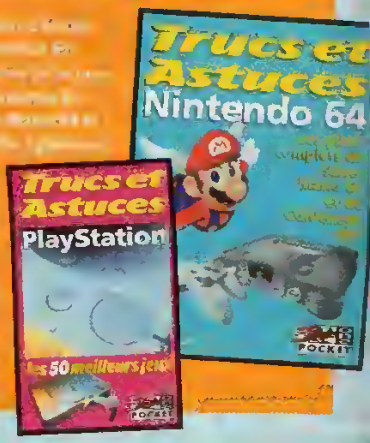
Saturn GUNGRIFFON II

Si GrunGriffon était le premier jeu de robot « réaliste » malgré ses petis défauts, GG II se veut encore plus pointu au niveau de la réalisation. L'intelligence de la machine a été reprogrammée pour être plus vicieuse ! Des tas d'effets très visuels viennent enrichir les actions, comme les flammes qui dévorent graduellement les robots ennemis après une explosion, ou les traînées de poussière soulevées par les hélicos en rase-mottes. Question équipement, vous avez le choix entre cinq robots et trois hélicoptères pour remplir vos missions. Et on pourra enfin jouer à deux ! Bref, GunGriffon est désormais bien plus qu'un simple shoot'em up en 3D.

Console : Saturn
Éditeur : Game Arts
Sortie France : 24 avril

Player One Pocket
TRUCS ET ASTUCES NINTENDO 64

[illegible]



MAXXI-GAMES

191 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M° CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M° CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(M° OBERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX
PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAMBAT)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 59 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL
BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M° CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

* Les prix peuvent varier suivant les magasins

JEUX NEUFS PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2	329 FRS
BLOODY ROAR	329 FRS
NIGHTMARE CREATURES	299 FRS
COOLBOARDERS 2	329 FRS
NAMCO VOL 5	299 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	329 FRS
FIFA 98	329 FRS
CHILL	329 FRS
ONE	329 FRS
DIABLO	329 FRS
CLOCK TOWER	329 FRS
DARK OMEN	329 FRS
MARVEL SUPER HEROE	299 FRS
RIVEN	349 FRS
NEED FOR SPEED 3	329 FRS
ROAD ROASH 3	329 FRS
TEKKEN 3	499 FRS
X-MEN US STREET EX	499 FRS
VERSAILLES	299 FRS
ARK OF TIME	299 FRS
NBA PRO 98	329 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT	349 FRS
GRAN TURISMO	(JAP)499 FRS
RESIDENT EVIL 2 (US)	499 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

FINAL FANTAISY 7	269 FRS
ODDWORLD	269 FRS
COLONY WARS	269 FRS
G-POLICE	269 FRS
V-RALLY	269 FRS
OVERBOARD	269 FRS
MOTO RACER	269 FRS
NUCLEAR STRIKE	269 FRS
PANDEMONIUM 2	269 FRS
CHEVALIERS DE BAPHOMET	269 FRS
FIGHTING FORCE	269 FRS
SOULPLADE	269 FRS
FORMULA KART	269 FRS
DYNASTI WARRIOR	269 FRS
STREET FIGHTER 3D	269 FRS
TOMB RAIDER 2	269 FRS
NBA LIVE 98	269 FRS
ISS PRO	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
JURASSIC PARK	219 FRS
VANDAL HEARTS	219 FRS

JEUX SATURN NEUFS

STEEP SLOPE SLIDERS	329 FRS
WINTER OLYMPIC 98	329 FRS
NBA ACTION 98	329 FR
NHL HOCKEY 98	329 FRS
FATAL FURY R.B.SPECIAL (JAP)	449 FRS
X-MEN VS STREETFIGHTERS (JAP)	449 FRS
ENEMY ZERO	299 FRS

JEUX OKAZ SATURN

FORMULA KARTS	269 FRS
WORLD WIDE SOCCER 98	269 FRS
DUKE NUKEM 3D	269 FRS
DRAGON FORCE	269 FRS
PANDEMONIUM	269 FRS
SONIC R	269 FRS
BUG TOO!	269 FRS
RESIDENT EVIL	269 FRS
SONIC JAM	219 FRS
NHL 97	219 FRS
FIFA 97	219 FRS
NBA LIVE 97	219 FRS
STORY OF THOR	219 FRS
EXHUMED	219 FRS
LOST VIKING 2	219 FRS
TOMB RAIDER	169 FRS
VIRTUA FIGHTER 2	169 FRS
SEGA RALLY	119 FRS
SEGA WORLDWIDE 97	119 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION (suite)

TOTAL NBA 97	219 FRS
MICROMACHINE V3	219 FRS
FIFA 97	169 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

JEUX NINTENDO 64 NEUFS

FIFA SOCCER 98	449 FRS
MADDEN 98	449 FRS
YOSHI ISLAND	369 FRS
ISS PRO	429 FRS
GOLDENEYE	429 FRS
DIDDY KONG RACING	369 FRS
MARIO KART	369 FRS
BOMBER MAN 64	369 FRS
WCW US NWO	499 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	499 FRS
MACE THE DARK AGE	449 FRS
DUKE NUKEM 3D	449 FRS
PILOTWINGS	299 FRS
PAD N64 COULEUR	169 FRS
VIBREUR MEMORY	149 FRS
VOLANT VIBREUR	449 FRS

JEUX NINTENDO 64 OKAZ

MORTAL KOMBAT	319 FRS
LAMBORGINI	369 FRS
TOP GEAR RALLY	369 FRS
EXTREME G	369 FRS
WAVE RACE	319 FRS
STARWARS	319 FRS
HEXEN	319 FRS
TUROK	319 FRS
DOOM	319 FRS
MARIO 64	319 FRS
KILLER INSTINCT	319 FRS
BLAST CORPS	319 FRS
MULTI RACING CHAM.	319 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Franiela au : 01 49 08 88 08

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ Ville : .....

Téléphone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT : ❐ Chèque bancaire Postal ❐ Mandat

Mahalia
la pouse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

VOUS HIBERNEZ ? JE N'AI PRATIQUEMENT PAS REÇU DE FANZINES CE MOIS-CI. ALLEZ, ON SE REPREND ET JE SUIS SÛRE QUE VOUS ALLEZ ME PONDRE DES PETITS BIJOUX. POUR LES TESTS, EN REVANCHE, VOUS ÊTES PLUS QUE PROLIXES !

SALUT RAFIK,

Chose promise, chose due : voici mon avis sur ton fanzine, *Kaï O Ken*. La couverture est vraiment belle, mais tes accroches (titres sur les articles importants du magazine) ne sont pas assez explicites. Exemple : quand tu écris uniquement « Spawn », on ne sait pas vraiment de quoi tu vas parler. Pour ce qui est de la forme, ta maquette n'est pas trop mal. Un conseil toutefois : lorsque tes photos sont de mauvaise qualité, évite de les publier en grand dans tes pages. Quant au contenu, tes idées sont bonnes, et les angles de tes articles intéressants. Malheureusement tu donnes des infos sans prévoir de transition entre elles. De plus, il n'est pas bon de mélanger dans la même rubrique mangas et jeux vidéo. Bon point pour tes interviews : elles constituent un plus qu'offrent peu de fanzines. Alors essaie de mieux les exploiter. Par ailleurs, lorsque tu en as deux côte à côte, évite de poser les mêmes questions. Dernière petite remarque, fais attention à l'orthographe... Bon courage pour le prochain numéro !

AVIS DE RECHERCHE

Yanou recherche pour créer son fanzine une ou plusieurs personnes habitant la région parisienne, possédant un scanner et ayant accès à Internet. Si vous êtes intéressé, voici son adresse sur le Net : Dabier@worldnet.fr

CHER FRANCK,

J'ai bien reçu tes deux exemplaires de *L'Esprit PlayStation*. Je dois reconnaître que tu as fait pas mal de progrès. Mais je trouve la maquette du numéro de janvier mieux conçue que celle de février. Cela est dû au fait que tu changes constamment de typo, parfois même dans un seul article. Le choix de ces typos n'est d'ailleurs pas toujours très approprié, car il n'y a parfois qu'un seul mot par ligne ! Tes colonnes sont probablement beaucoup trop étroites et tes césures peu orthodoxes. Sinon tes textes sont assez intéressants. Un dernier conseil : accroche-toi !

JEAN-BAPTISTE,

Ton fanzine, *L'Élite*, est vraiment réussi. Tu peux sans complexe le mettre en vente. Les articles sont fouillés, profonds et bien écrits. C'est encourageant d'autant plus que les sujets auxquels tu t'attaques sont assez ardus ; et on sent bien que toute ton équipe est passionnée. Toutefois, essaie de ne pas être trop élitiste (sans mauvais jeu de mot) dans le traitement de tes infos, si tu veux essayer de vendre un grand nombre d'exemplaires de ton fanzine à un large public. Sur ce, « keep the pressure » et bonne continuation.

FRÉDÉRIC,

Ton fanzine, *Okiya*, est assez passionnant pour les fans de mangas. Tes critiques de DA et de livres sont claires, concises et plutôt sobres. Par contre, ta parodie de *City Hunter* n'est pas assez travaillée. L'idée de départ est bonne, mais on a l'impression que tu as pris des cases de la BD au hasard, sur lesquelles tu as posé un dialogue humoristique. Bref, ça manque de logique dans le scénario. Bonne chance pour les numéros suivants.

Pour obtenir *Okiya*, envoyez 11,50 F à : Frédéric Girelli, 3, rue Danton Btb, 34200 Sète.

CHER PATRICE,

Un fanzine dédié à Dragon Ball ! Tu tiens un bon filon avec *Dragon Ball Quest*, étant donné le nombre d'adorateurs de cette saga. Même si les vrais fans ne découvriront pas grand-chose de nouveau, il est toujours intéressant d'avoir un fanz' qui retrace l'histoire et les différents persos des aventures de DBZ. En ce qui concerne ta BD, elle est assez réussie mais le scénario un peu léger. Tu ne plantes pas assez le décor avec des questions simples : qui, où, pourquoi ? Bonne continuation tout de même !

Pour commander *Dragon Ball Quest*, écrivez à Patrice Rappa en faisant parvenir 28 F (plus les frais d'envoi) à l'adresse suivante : 37, rue d'Amy, 13150 Tarascon.

HELLO ANTOINE,

Utiliser des photos publiées dans *Player One* pour illustrer ton fanzine est délicat... En effet tu ne peux pas exploiter d'images qui ne t'appartiennent pas, sauf si elles sont libres de droit. C'est pourquoi je te conseille de me téléphoner à la rédaction, et nous verrons ensemble si cela ne porte aucun préjudice à l'auteur des photos. Sur ce, bon courage.

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Arnaud Pouchin pour son test de Resident Evil sur PlayStation, noté 96 % : « *Amateur de sensations, voici un jeu à défriser une brebis. Resident Evil est un titre où l'on ne doit pas se laisser surprendre par les chiens féroces, les zombies affolants, et les serpents. Ambiance particulière, angles de vue sympa et musique entraînante, le petit fils d'Alien n'a qu'à bien se tenir.* »

Lahcen Daoumi pour son test de FFV II sur PlayStation, noté 95 % : « *FFV II est l'archétype du jeu quasi parfait. Beau, exaltant, riche, vaste... il est tout cela et bien plus encore. En fait, le seul reproche véritable qu'on peut lui faire, c'est qu'il va réduire la longueur de nos nuits pendant un bon bout de temps.* »

Yann Alcobia pour son test de FFV II sur PlayStation, noté 98 % : « *Le seul jeu au monde pour lequel les Kleenex sont aussi indispensables que la manette... C'est beau à pleurer ! Les graphismes sont d'une qualité inégalée, la maniabilité est si bonne qu'on en oublie presque le pad' que l'on tient. Quant au jeu lui-même, on ne s'ennuie pas avec les rebondissements ou les phases secondaires. Un must !* »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.

Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....

Prénom : .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

(d)

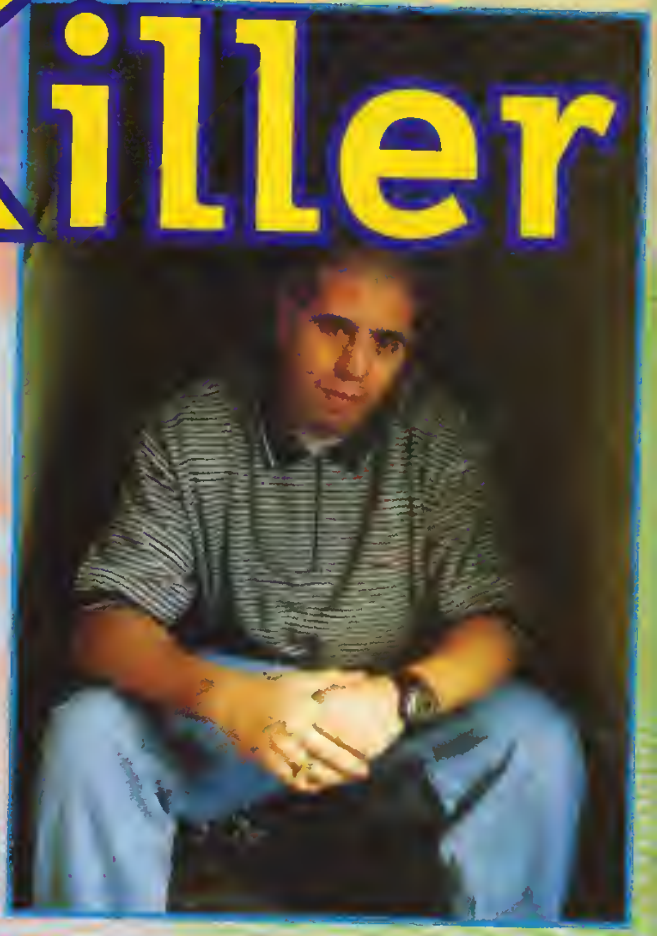
100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

En résumé (e)

les plus belles interviews de Mahalia

Cut Killer est le DJ hip-hop qui casse la baraque en ce moment ! Nous l'avons rencontré dans sa société Double H Production, deux petites pièces envahies par les skuds, platines et autres câbles.

Cut Killer



Je crois savoir que tu joues aux jeux vidéo...
Oui, j'ai une PlayStation et une N64. Et je possède plein de jeux comme Tomb Raider, Soul Edge, Time Crisis... En général, j'aime bien les softs d'aventure, d'action et de baston. Quand on est en studio et qu'on est un peu stressés, on se défoule avec les jeux de combat. C'est bien, parce que ça ne demande pas des heures, on peut faire juste une partie et s'échapper... Mais j'aime aussi quand il y a des histoires comme dans Resident Evil. Sur N64 j'apprécie Goldeneye, Star Wars et deux, trois petits trucs...

Tu joues combien de temps ?
Je n'ai pas trop le temps, je joue quand je peux. C'est simple, le matin je suis au bureau et l'après-midi, je vais en studio. Il nous arrive de travailler presque toute la nuit, donc je joue quand je rentre chez moi, de 4 h à 6 h du matin. Par contre quand je suis en tournée, à l'hôtel, c'est direct sur la console.

Quel genre de joueur es-tu ?
Je suis assez patient, et je m'acharne sur certains jeux. J'ai acheté une manette qui s'enfile sur la main, comme un gant. C'est terrible !

Comment choisis-tu tes jeux ?
En général, je m'informe. Mon frère joue beaucoup, et il me dit ce qui est bien ou pas. Sinon, j'achète les magazines pour connaître les nouveautés qui sortent au Japan, comme ça les potes qui partent là-bas me rapportent des softs.

Passons à ta carrière, comment as-tu commencé ?
Dans le mouvement hip-hop, il y a plusieurs disciplines : le rap, le graph', le deejaying et la dance. Le rap, ce n'était pas trop ça. J'ai tout de suite vu que je ne pouvais pas écrire un texte valable. Du coup, je me suis dit que DJ c'était mortel, parce que tu peut faire partager ta passion en faisant danser les gens. En fait, le déclic s'est produit le jour où Cash Money a effectué une démonstration au championnat du monde de DJ, dans une boîte près de chez-moi. Là, j'ai su que c'était ça que je voulais faire. Je me suis donc acheté des platines et des disques, et je me suis entraîné comme un fou. Le nom de Cut Killer, je l'ai trouvé simplement grâce à un de mes copains qui m'a dit : « Tu tues au cut » (NDLR : curseur qui coupe la musique). Tueur de cut ce n'était pas top, d'où Cut Killer ! Ensuite, j'ai commencé à me faire une réputotion avec mes cassettes de mix qui circulaient dans les milieux underground. Cela m'a permis de montrer mon travail.

C'est une sorte de carte de visite. Ensuite j'ai été contacté par une personne de chez MCA. Et comme on voulait s'autoproduire, j'ai monté Double H avec East qui produit également d'autres artistes. On a aussi un collectif de neuf DJ dont Dee Nasty, DJ Abdel qui mixe dans « Nulle Part Ailleurs » sur Canal Plus, DJ Crazy B d'Alliance Ethnique et LBR. D'autres DJ sont arrivés par la suite. On revendique un vrai statut, parce que souvent dans les soirées tu te fais amaquer. En nous associant entre DJ, nous avons créé une force commune et, aujourd'hui, on nous respecte.

Quelles sont les particularités qui font que tu es un DJ demandé ?
Je me mets à la place des gens qui dansent. Au départ, quand on commence, on se fait plaisir. On ne passe que ses disques préférés et on ne fait pas trop attention au public. Il ne faut pas non plus tomber dans l'excès inverse, c'est-à-dire passer uniquement ce que demandent les gens. En fait, il faut avoir une personnalité et un mix percutant. Tu essaies de faire plaisir à tout le monde, tu communiques, tu es en osmose avec le public. Tu fais monter et descendre la pression.

Est ce qu'il t'arrive de passer des disques que tu n'aimes pas ?
Non parce que je passe uniquement du hip-hop, R&B, soul et ragga. Dans le rap, on a chacun ses petits morceaux préférés. C'est vrai que parfois il y a des morceaux qui saûlent à force de les passer. Il faut aussi se mettre à la place du public : tu passes un titre à Marseille, si tu vas à Lille trois mois après, ils le veulent aussi. À force de faire les soirées, en tant que DJ, tu écoutes souvent les mêmes morceaux.

C'est toi qui as choisi les titres de ton album « Cut Killer Show » ?
Oui j'ai fait tout le tracklisting (NDLR : liste des titres sélectionnés) et donné la direction artistique. Quand tu fais une compil' de ce genre, comme *Hip Hop Soul Party*, tu prépares un tracklisting de ce que tu aimes, et ensuite, au niveau juridique, les maisons de disques suivent ou pas. Pour faire un double album, qui contient une soixantaine de titres, il faut à peu près choisir deux cents titres. Et si on n'a pas toujours les morceaux que l'on désire, personne en revanche ne me dit ce que je dois mettre. De toute façon, je ne peux pas défendre un produit trop commercial. Je choisis des morceaux que j'aime bien et que je passe en soirée. Je n'ai pas de pression.

On a l'impression que le rap c'est comme une grande famille...
C'est normal et justifié. On vient des quartiers et le rap est une musique de rue. Donc on a toujours plein de potes autour de nous. Quand on réussit, on pousse les autres à faire la même chose, c'est-à-dire qu'on ne les laisse pas galérer ou faire des conneries. Le fait de s'entraider et de produire des artistes, c'est pour essayer de contrer des idées reçues du genre « rap = banlieue = zone = décadence ». Quand on crée des labels, comme le Côté Obscur ou Double H, c'est pour développer le hip-hop, le faire comprendre, se dire que l'on crée quelque chose pour les autres et montrer aussi qu'on ne reste pas dans son coin.

« Quand je suis en tournée, à l'hôtel, c'est direct sur la console. »

Ne crains-tu pas que la démocratisation du rap finisse par pervertir ce mouvement ?
Il y a de la perversion partout. À partir du moment où cette musique est mise en avant, il y a inévitablement des personnes qui gravitent autour pour essayer d'en profiter. Heureusement il y aura toujours les vrais passionnés, ceux qui sont là depuis le départ et qui ont une histoire. Ce n'est pas le tout de se dire que l'on va faire du rap, il faut avoir un bagage. Ça fait neuf ans que je suis DJ et quatorze que je suis dans ce mouvement. J'ai eu le temps de me « composer » une culture.

Quels sont les trois titres que tu écoutes en ce moment ?
Comme morceau français, j'écoute Bustaflex ; Cameron, un américain, et le dernier Onyx. Demain j'écouterais autre chose...

Quels sont tes projets ?
J'ai participé au prochain album de Dee Nasty. Nous sortons un album DJ. Je prépare également un autre double *Cut Killer Show*. Et on s'est associé avec Sony pour sortir plusieurs maxis.

FICHE SIGNALÉTIQUE
PSEUDO : Cut Killer
NÉ LE : 6 juin 1971
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARCOURS : CAP/BEP de comptabilité, puis deux années de droit. Participe à différents championnats de DJ. Travaille avec plusieurs artistes dont MC Solaar, IAM, Warren G. Petit rôle dans le film « La Haine ». A sorti plusieurs albums dont deux « Hip Hop Soul Party » et « Cut Killer Show ».

l'arcade dépasse les bornes

Chaque année, fin janvier, se tient à Londres l'ATEI (pour Amusment Trade Exhibition International), le 3e plus grand salon mondial de l'arcade — derrière l'AOU et le Jamma japonais et devant les salons américains. Bien sûr, « Player One » était sur le coup pour vous dévoiler les futurs gros hits de Sega, Namco et consorts !

Salon ATEI 98

Sega Rally Championship '98

Sega

La première surprise de ce salon ! En plein milieu du stand Sega trône une version incomplète de Sega Rally 2. Développée à 80 %, elle permet de jouer sur deux types de borne : la simple, immobile, linkée pour deux joueurs, et la De Luxe (conçue par AM4), montée sur vérins (la version du salon n'avait pas encore cette option). Cette dernière semble la plus intéressante, avec son écran géant et son cockpit moitié kart, moitié Buggy. Sur le plan des graphismes et de l'animation, le jeu exploite superbement le fameux modèle 3 de Sega. Même si les bas-côtés restent dans la lignée du premier volet, les décors de fond et les voitures sont sublimes. Idem pour la route qui a subi un lifting très réaliste, surtout dans les stages tout-terrain. Les spectateurs sont toujours présents, et désormais se déplacent pour esquiver les concurrents, tandis que certains prennent même des photos (les flashs crépitent) ! Pour le moment quatre stages sont prêts (Désert, Montagne, Neige et Cité), et il sera possible d'en ouvrir deux supplémentaires, soit un total de six circuits (contre trois dans le premier Sega Rally, plus un stage bonus). Côté véhicules, six sont disponibles : Subaru Impreza, Toyota Stratos et Celica, Lancia Delta et Stratos et même une Peugeot 306 (cocorico !). Même si chacune d'elles possède ses propres caractéristiques, d'une manière générale, le pilotage demeure très proche du premier volet.

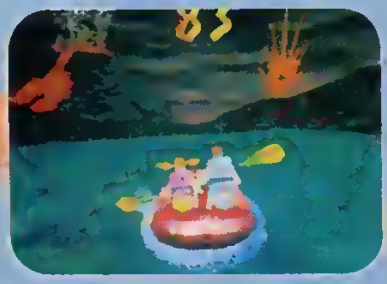
Time Crisis 2
Namco

Même si la suite du plus connu des jeux de tir est une surprise de taille, de nombreux joueurs restent persuadés qu'elle était prévue. Ne serait-ce que pour combler le seul défaut de Time Crisis : l'absence d'un mode Deux joueurs ! Bubu, toujours sur les bons coups, m'a littéralement assailli de questions sur TC 2 : « On peut jouer à deux ? On peut choisir son chemin ? Y-a-t'il une zone non fumeur ? »... Bien ! Commençons par le jeu à deux : je vous rassure tout de suite, il est présent, mais d'une façon totalement novatrice. Jusqu'à présent, les deux joueurs se partageaient la même borne, ce qui posait souvent des problèmes de jouabilité (notamment au sujet de la pédale d'esquive). Pour remédier à ce problème, les développeurs ont tout simplement décidé de relier deux bornes ! Et pour que les deux tireurs aient une grande liberté de mouvements, ils ont inclus deux « chemins » distincts pour un même stage : un pour chaque joueur ! Ce qui permet des possibilités du genre : « Je passe par la gauche et toi par la droite ; j'attire l'ennemi jusqu'au toit pendant que tu le prends à revers... ». J'exagère un peu car ce n'est pas un Doom-like et les parcours sont quand même imposés. Mais il n'empêche que par moments, on aperçoit au loin son compère (on peut même lui tirer dessus) et que certains ennemis se retrouvent coincés entre deux feux nourris. L'idée est excellente et incitera peut-être Namco à développer le troisième épisode sous la forme d'un Doom-like.

Graphiquement TC2 est splendide et tire bénéfice de la toute nouvelle carte graphique de Namco (le System 23), largement au niveau du Model 3 de Sega ou de la carte Cobra de Konami. Voilà Bubu, tu sais tout maintenant. Et ce n'est pas la peine d'aller camper dans les salles d'arcade, Time Crisis 2 n'est pas encore sorti en France !

Rapid River
Namco

Enfin une innovation digne de ce nom dans le microcosme de l'arcade ! Dans la lignée des Prop Cycle et autres Hang Pilot, Rapid River vous propose de pratiquer un sport original et rafraîchissant : le rafting. Autant le dire tout de suite, inutile de rêver à une once de réalisme car les rapides que vous devrez descendre vont de la visite des pyramides d'Égypte (!) aux chutes du Niagara, rien que ça ! À la fin de chaque épreuve, le fleuve se sépare en deux et vous choisissez votre chemin comme dans le bon vieil Out Run. Une fois arrivé au but final, un stage bonus vous est proposé si vous avez été assez rapide. Question jouabilité, Rapid River vous oblige à mettre vos muscles à forte contribution (un peu comme dans Prop Cycle). Vous devez en effet pagayer pour faire avancer votre raft ; l'effort est violent, donc fatiguant. Ça vaut bien une bonne séance au Gymnasium du coin, mais pour seulement dix balles. J'ai même vu des joueurs ressortir avec des ampoules aux mains ! Il ne manque plus que le vent dans la figure et les paquets d'eau dans le raft, pour clôre l'ambiance « sport extrême ». Bref, Rapid River est une simulation bon esprit comme on aimerait en voir plus souvent.



Fighting Wu Shu
Konami

Plutôt réputé pour ses shoot'em up, Konami arrive avec grand fracas dans le petit groupe des concepteurs de jeux de baston 3D. L'objectif visé étant de faire carrément aussi bien que la référence du genre : Virtua Fighter 3. Eh bien, même si les graphismes sont en deçà de ce que l'on attendait de la carte Cobra (sensée renvoyer aux oubliettes le fameux Model 3 de Sega), l'esprit de VF 3 est bel et bien là. En effet, les coups des douze personnages de Fighting Wu Shu sont dans la lignée de ceux du célèbre hit de Sega. Les trois boutons disponibles y sont pour beaucoup : un coup de poing, un coup de pied et la garde (il ne manque que le bouton d'esquive). Petite innovation, l'ordinateur récupère les techniques du joueur qui a effectué le High Score, et les ressort quand quelqu'un affronte le personnage utilisé par ledit joueur. Bien vu ! Autre point fort, le « chip » sonore cadencé à 44.1 kHz reproduit des musiques d'une qualité CD. Espérons que les salles de jeux françaises auront, pour une fois, l'intelligence d'augmenter le volume de cette borne.

Harley Davidson & L.A. Riders
Sega

Amis bikers, une borne vous est enfin dédiée ! Le dernier né des simulateurs de conduite de Sega vous met aux commandes de la plus célèbre et de la plus adulée des motos : une Harley Davidson. Pour une fois, l'accent n'est pas mis sur une prouesse technologique ou sur la rapidité du jeu, mais plutôt sur l'esprit pépère propre aux utilisateurs de Harley. Sensation renforcée par le confort de la borne qui, avec son siège large et sécurisant, nous plonge rapidement dans l'ambiance. Le but du jeu, est de visiter une ville (Los Angeles) afin de récupérer quatre logos Harley, lesquels apparaissent aléatoirement dans la ville (à plusieurs, l'ordinateur fait gagner celui qui en a chopé le plus). Pour cela, il est possible de se déplacer partout : une grande première pour ce type de jeu. Que ce soit une ruelle adjacente ou une plage de sable, aucun lieu n'est inaccessible, et c'est avec grand plaisir que l'on se promène à travers la cité californienne. Attention toutefois, l'itinéraire emprunté variera selon la moto utilisée. Alors que quatre des plus célèbres Harley sont disponibles, toutes ne sont pas capables d'aller sur le sable, par exemple.

Côté graphismes, Harley Davidson est on ne peut plus correct, sans pour autant atteindre le niveau quasi parfait de Scud Race ou de Sega Rally... Mais c'est le prix à payer pour pouvoir « cruiser » partout dans les niveaux ! L'animation, quant à elle, est plutôt lente tout en restant fluide. Mais comme de toute façon, la Harley n'a jamais été réputée pour sa pointe de vitesse, ce n'est pas du tout gênant.

Racing Jam
Konami

Racing Jam est sans conteste le simulateur de conduite le plus attendu du moment. Même si Konami ne développe que depuis peu ce genre de jeu, il s'est fait une jolie réputation avec son dernier titre : GTI Club. C'est donc fort logiquement que ce Racing Jam, basé sur la technologie de la carte Cobra, est attendu. Première constatation, comme pour Fighting Wu Shu, les graphismes sont en deçà de nos espoirs — mais attention, ils sont loin d'être mauvais. De plus, une version Super De Luxe

était proposée sur le salon, avec un écran concave qui accentue le côté réaliste de la simulation. Et pour ce qui est du réalisme, Racing Jam est loin d'être ridicule face à la concurrence. Trois pédales (frein, accélérateur et embrayage), plus un levier pour le frein à main, il ne manque que la clé de contact pour se croire au volant d'une vraie voiture. Côté caisses justement, six marques sont proposées avec trois modèles pour chacune d'elles (Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru et Toyota), ce qui fait tout de même dix-huit voitures différentes. Un record pour une borne d'arcade. Idem pour les circuits : Racing Jam en propose quatre de course (deux débutants et deux confirmés), ainsi que quatre gymkhanas extrêmement difficiles, qui sont en fait des courses de slalom entre des plots. Sympa et original, d'autant plus que les sensations de conduite sont excellentes, quel que soit le circuit !

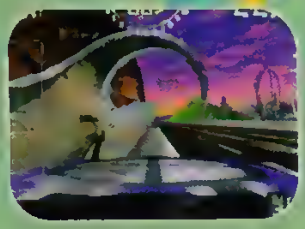
Et tous les autres

Derrière ces six titres majeurs, d'autres bornes plus ou moins intéressantes étaient présentées ; les voici classées par genre. Commençons par la catégorie phare du salon, dans laquelle chaque éditeur espère sortir le hit de l'année : les simulations de tout poil ! À tout seigneur tout honneur, Sega : il ne présentait pas que Sega Rally 98 ou Harley Davidson, puisqu'on a pu également découvrir *Motor Raid*, une course de moto futuriste à la Road Rash, où les coups de latte, de fouet ou de marteaux entre concurrents sont légion. Originalité, ce

jeu propose une jauge de turbo qui permet d'accélérer jusqu'au point d'être invulnérable. Quant à *Get Bass Sega Fishing*, il s'agit d'une simulation d'un tout autre genre : elle propose une partie de pêche à la ligne plutôt cool, où il est conseillé d'avoir déjà un peu de pratique en la matière.
Namco de son côté présentait aussi *Motocross Go*,

une course de... motocross basée sur le principe des courses « Ironman » (le circuit est effectué dans les deux sens). Détail intéressant, les concurrents sont actifs et essaient souvent de vous faire chuter. Toujours chez Namco, *Down Hill Bikers*, une course de VTT qui ne proposait qu'un seul circuit (pour l'instant). Mais le peu que l'on en a vu laisse présager qu'il sera indéniablement le jeu culte des amateurs de mountain bike.
Chez Konami, *Skiers High* est le premier essai du

genre. Pour une fois, les sauts ne sont pas l'apanage de l'ordinateur car des boutons placés sur les skis permettent, si on les libère, d'effectuer un saut plus ou moins réussi. Pour le reste, ce titre est dans la lignée des Alpine Racer et autres Surfer.
Chez Atari (toujours là), *Rush The Rock* est la digne suite de San Francisco Rush. Cette fois, il faut s'échapper d'Alcatraz par tous les moyens possibles. Inutile de dire que le fun prime sur le réalisme.

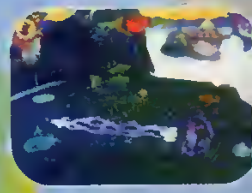


Midway s'est également fendu de son petit jeu de course avec *Off Road Challenge*, qui possède un lointain esprit de Mario Kart (on peut récolter des options pour les envoyer sur l'ennemi), mais en « sérieux » (tendance guerre).

Quant aux espagnols de Gaelco, ils l'ont joué original avec *Radical Bikers*, un simulateur de livreur de pizzas bien délirant.

Y a pas que les courses dans la vie

En se frayant un chemin parmi toutes ces grosses bornes, on pouvait découvrir des petites merveilles comme *Blazing Star* de Yumekobo (nouveau venu), un shoot'em up horizontal de bonne facture pour la Neo-Geo.



Total Vice de Konami est un Gun Shoot doté d'un pistolet à la précision dévastatrice.
Samouraï Shodown 64 (SNK) et *Rival Schools* (Capcom) sont deux jeux de combat qui viennent de sortir en France ; Reyda teste le second page suivante.
Côté Puzzle Game, Puzzle Bubble 4 (Taito) se renouvèle avec l'arrivée d'un système de balancier bien prise de tête.
Même l'action/plate-forme était présent grâce à *Metal Slug 2* (Saurus) qui va ravir les fans des deux Soldiers déjantés. Enfin, Magic : The Gathering était présenté avec *Armageddon* (Acclaim), un jeu de combat stratégique d'excellente facture qui devrait faire un tabac auprès des fans du jeu de Wizard Of The Coast.

Voilà pour ce cru exceptionnel de l'Atei 98 qui laisse présager pour les fans d'arcade de longues heures de jeux acharnées et beaucoup de thunes claquées ! Alors guettez bien les colonnes de cette rubrique, car dans les mois à venir, nous vous tiendrons au courant de toutes les sorties françaises.

Wonder, globe-trotter de l'arcade
(remerciements à Fred).

On a testé pour vous

Un seul jeu testé ce mois-ci ; il faut reconnaître que les news ne manquent pas dans les pages précédentes !

Rival School

Capcom

81%

Rival School, aussi connu sous le nom de Justice Gakuen, est le dernier jeu de baston de Capcom. Une fois la pièce insérée, les soupçons se précisent : on sent le croisement entre King of Fighters et Street Ex. Par contre, les boutons sont au nombre de quatre (deux pour les poings et deux pour les coups de pied). Une configuration plus proche des titres SNK que des bornes Capcom... Les projections s'exécutent en pressant les deux poings, et les retournements en appuyant sur les deux pieds. Enfin, une pression sur pied et poing d'une même force fait intervenir le partenaire actif. Car on ne se bat pas vraiment seul ! On choisit, avant le combat, quelle école on désire représenter (les sportifs, les voyous, les gosses de riche...). Puis l'action commence. On désigne alors les deux membres de l'équipe qui vont se battrent : le leader entre en scène et affronte son adversaire — entre chaque round on peut passer la main à l'équipier.

Le tout ressemble un peu à Street Fighter Ex pour ce qui est de la modélisation, mais l'animation est hélas un peu trop raide, et certains enchaînements « téléphonés ». Le gros problème, c'est que quasiment tout les persos possèdent les coups de Street « modifiés », genre boule, dragon ou Tatsumaki, qui sont diablement puissants, et face auxquels les pauvres bougres qui n'en sont pas dotés ne font pas long feu. On a également droit aux Super Combos, ainsi qu'à une attaque combinée des deux persos d'une équipe, qui permet soit d'augmenter la jauge de puissance, soit de fritter l'adversaire en un clin d'œil. Les deux équipiers se jettent sur l'ennemi pour lui assener une série de coups propres à leur statut : les sportifs matraquent à coups de batte de base-ball ou de tir de dégagement (genre foot « trash »), les voyous lui coincent les bras pour le tabasser...

La facilité à placer les Combos (et pour cause, ce sont les mêmes que dans Street) rend le jeu accessible : il suffit d'une partie pour maîtriser la plupart des persos. Le jeu perd alors en intérêt, mais le porte-monnaie vous dit merci !

Bref, malgré la relative faiblesse de l'animation, Rival School est un jeu de baston très jouable, mais il est regrettable que l'attaque combinée soit aussi facile à placer : d'une simple pression sur les boutons, on peut casser les enchaînements ou ruiner la tactique de l'adversaire, sans aucune difficulté. D'autant plus que les compteurs montent vite ! Ça n'a l'air de rien comme ça, mais comme le jeu contre la machine est vite saoulant, il est dommage que le jeu à deux soit si expéditif !

Points forts

Héros classieux.
Ambiance bon enfant.
Petit scénario (si, si !).

Reyda

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

GAGNEZ DE 10 A 30F SUPPLEMENTAIRE

EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO ACHETES CHEZ

SCOREGAMES MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

EXEMPLE :

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F DE BONUS

UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = + 20F DE BONUS

UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = + 30F DE BONUS

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom Prénom

Adresse Ville

Code Postal Date de Naissance / / ... N° de tél.

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le / ..

Signature

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONO

NOS ADRESSES

ST LAZARE
rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au metro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél · 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél . 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
0, av du General Leclerc - Nat 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Divison Leclerc N.20
92160 ANTONY (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côte de Toys r' us)
Tél 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 TOULOUSE
(Angle r St Rome).
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av du Gen. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

Resident Evil appartient à cette catégorie de jeux dont la sortie se traduit par des émeutes dans les magasins spécialisés. Au Japon, le jour de sa sortie officielle, le second volet s'est vendu à près de 1,5 million d'exemplaires. Lorsque l'on sait que FF VII a franchi le cap des 3 millions d'unités en deux mois, on ose imaginer ce qu'il en sera pour Resident Evil 2 après cette même période d'exploitation. Par ailleurs, le score réalisé par les Ricains n'est pas ridicule non plus, puisque ce sont 700 000 exemplaires qui se sont arrachés dès le premier jour. Ces chiffres vertigineux nous amènent tout naturellement à nous poser un problème de mathématique élémentaire : sachant que le cheval blanc d'Henri IV était oison et que l'âge du capitaine n'y est pour rien, combien d'exemplaires de Resident Evil 2 se vendront en France le jour de sa sortie ? Verdict dans une poignée de semaines... Mais avant cela, découvrons ensemble ce qui vous attend.

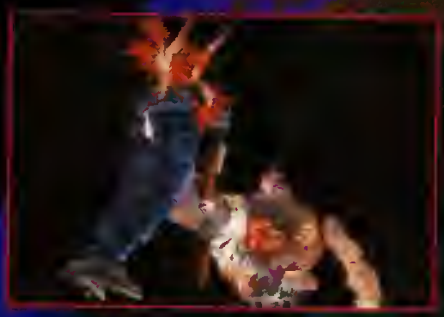
Racoon City est envahie par des hordes de zombies. L'horreur ne fait que commencer ; le meilleur est à venir...

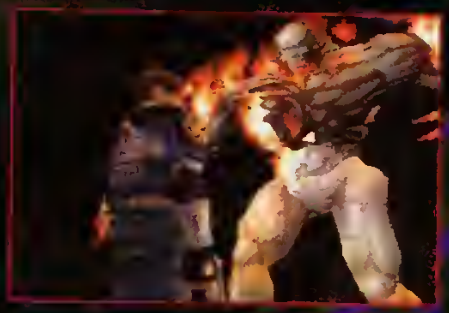
Ne pensez pas à voir de gros changements entre les deux épisodes. Le principe du jeu reste identique, avec ses graphismes en 2D au sein desquels évoluent des personnages (et des monstres) animés en 3D temps réel. À

Resident Evil 2

PlayStation

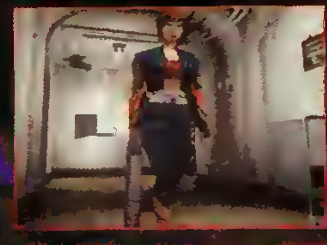
La mort au tournant !





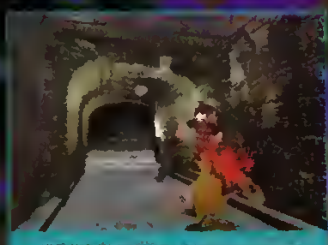
Les fringues

Dans le labo photo, vous trouverez une armoire métallique qui renferme des vêtements pour les deux persos principaux. Il est cependant nécessaire de trouver la clef spéciale pour l'ouvrir. Ainsi, Claire pourra troquer ses fringues de base contre une tenue de biker. Quant à Leon, il délaissera son uniforme au profit d'une tenue à la Duke Nukem ou d'un cuir noir.



Au cours du scénario de Leon, vous êtes secondé par Ada. Durant certaines phases de jeu, c'est elle que vous dirigez.

Dinstar de FF VII, le choix des décors en 2D a le gros avantage d'éviter le phénomène de pixellisation parfois reproché à certains softs. Quant à l'interface, elle est également semblable. Fort logiquement, on se retrouve donc confronté au problème de la gestion du matériel, dû au nombre limité d'objets que vous pouvez transporter. Heureusement le système de combat s'est vu ajouté une visée automatique qui permet de changer de cible grâce à un simple bouton.



She shoots, she scores ! Admirez ce superbe extérieur du pied réalisé par Claire.

Claire, Leon et les zombies...

Chronologiquement, l'action de Resident Evil 2 démarre quelques jours après la fin du précédent volet. Il s'agit donc d'une suite logique dont les principaux acteurs sont Claire Redfield et Leon Kennedy. Claire est en fait la sœur de Chris Redfield, héros du premier volet, tandis que Leon, tout juste sorti de l'école de police, est affecté à Raccoon City. La rencontre de ces deux protagonistes se déroule au cours d'une séquence cinématique du plus bel effet, qui vous plonge directement dans l'ambiance. L'entrée de jeu, vous êtes assailli par une horde de zombies ayant pris possession de la ville. Cela donne lieu aux premières scènes gores, au cours desquelles un honnête marchand d'armes se fait éventrer avant de servir de repas aux morts vivants affamés. Le nombre insuffisant de munitions de votre pistolet (de prime abord) vous obligera à combattre au corps à corps, en terminant par un shoot dans la tête du zombie, qui ira finir sa course dans une lucarne. Votre périple jusqu'au commissariat donnera lieu à de nombreuses scènes de ce type.

Scène de l'horreur ordinaire.

Une fois dans le poste de police, vous aurez accès à de nouvelles armes (fusil à

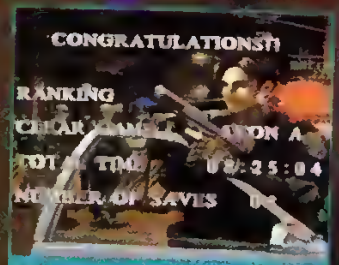
Un tir de roquette suffit à transformer les zombies en masses de chair sanguinolantes et putréfiées.

Claire jette un regard méprisant au tas de corps (ici, l'héroïne a utilisé un pistolet et non pas des roquettes).

pompe, lance-grenades, lance-flammes et autres bonnes choses de ce genre). Et on a presque envie de retourner en ville achever le nettoyage des rues à coups de roquettes ... Mais la découverte de nouveaux mutants incite à aller de l'avant et surtout à rationner ses munitions. L'aventure se poursuit dans les égouts puis dans un complexe souterrain, véritable source du mal. Là, ça devient l'horreur absolue avec des scènes dignes d'Alien. Citons seulement celle où le corps d'un journaliste se déchire littéralement en deux pour laisser échapper un truc informe, qui, plus tard, fera l'objet d'une abominable mutation. Des exemples comme celui-là, il y en a à la pelle.

Construction scénaristique différente

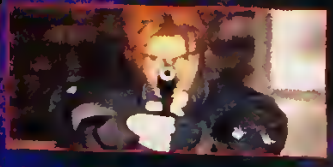
Résident Evil 2 est conçu un peu différemment du premier volet. Dans ce dernier, la trame était marquée par des « nœuds », à partir desquels le scénario prenait une orientation différente pour mener à diverses fins plus ou moins bonnes. Dans ce deuxième épisode, le jeu repose sur un système de scénarios parallèles pour chacun des héros. En

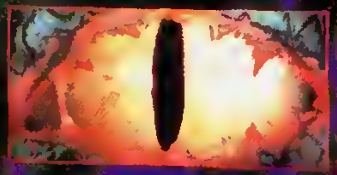


A l'issue du jeu, vous obtenez un classement résumant vos performances.

La cinématique

Les principaux événements sont illustrés par des séquences cinématiques de grande qualité. Leur nombre important a obligé les développeurs à avoir recours à la compression d'image d'où un léger flou au cours des séquences rapides.





Accidents biologiques et autres monstruosités

clair, cela signifie que lorsque vous achevez le scénario avec l'un des personnages, vous devez recommencer le jeu avec le second perso pour découvrir ce qui lui est arrivé entre-temps. Il y a donc un scénario avec Claire en personnage principal et Leon en « complément », et vice-versa. Cela fait donc quatre histoires auxquelles s'ajoutent deux scénarios bonus avec des personnages inédits...

Bref, Resident Evil 2 est un véritable régal. Graphiquement irréprochable, ce jeu est également doté d'une ambiance sans égale dans l'histoire du jeu vidéo. Il ne fait plus guère de doute que cette suite est un chef-d'œuvre d'horreur et de suspense, au point qu'un film est en préparation. Selon certaines rumeurs persistantes, sa réalisation aurait été confiée à un maître en la matière : George A. Romero qui a entre autres à son actif La Nuit des morts vivants...

Wolfen

Resident Evil 2

date et lieu de sortie
DISPO JAPON/US

éditeur
CAPCOM

textes
ANGLAIS

genre
GORE

L'ambiance gore.
Les graphismes.
Six scénarios.
L'environnement sonore.

Pas dans ce jeu !

Customiser les armes

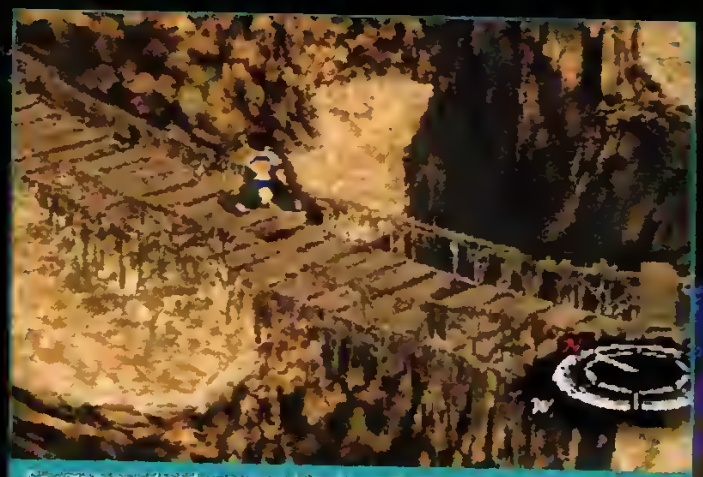
Au cours de votre périple, vous trouvez des armes ainsi que des pièces permettant de les customiser. Une fois en possession des deux éléments, il vous suffit d'utiliser la commande « Combin » pour obtenir une évolution de l'arme de base.

Over the World

Lorsque Square annonce un jeu qui décoiffe, on est rarement déçu. Xenogear ne se contente pas d'être un RPG de plus, il innove et dépoussière complètement le genre. Et oui, même Final Fantasy VII n'en a pas été capable (il faut dire qu'il n'a pas été conçu pour).

Un bel exemple de perspective 3D. En faisant tourner la caméra avec L et R, on ne constate aucun défaut.

Le scénario mérite une explication : Fei vit au village de Lahan depuis trois ans, il ne se souvient pas de son passé. Il sait juste qu'à l'âge de quinze ans, un homme masqué l'y a déposé alors qu'il se trouvait dans un piteux état. Aujourd'hui il est vigoureux et agile, sans doute grâce à l'influence bénéfique des arts martiaux qu'on pratique régulièrement dans la région. La veille du mariage entre deux de ses amis, son village est attaqué par des soldats équipés de robots géants, bien pratiques pour tout casser. Attiré par une force mystérieuse, Fei prend le contrôle de l'un d'eux et réussit à mettre les assaillants qui ont tué son meilleur ami. Le hic, c'est qu'en déclenchant sa colère, il a éliminé la moitié des villageois dans la mêlée. Il décide donc de partir là où ses jambes le mèneront, avec le secret espoir de renouer avec son passé. Vous incarnez donc Fei, qui va, de son petit village,



Ce pont suspendu, qui ondule à souhait, est une bonne illustration de la parfaite maîtrise de l'outil 3D.

Xenogear

PlayStation

Le chevalier et sa monture. Quoique, ici, le lien qui relie Fei à son robot n'est pas des plus affectueux.

Des séquences dignes d'un dessin animé

Pas d'écran noir, pas de pixellisation, aucune saccade et zéro changement... Non, ce n'est pas possible ! Ils ont fait entrer un magnétoscope dans ma PlayStation ! Le rendu de l'animation atteint une qualité supérieure à bon nombre d'OAV. Le pire (façon de parler), c'est que ces séquences interviennent au cœur de l'action, sans crier gare. Comment ont-ils réussi cette prouesse malgré la limitation importante de la mémoire vive de la console ? Encore un mystère Square.

Les combats façon Tekken

Bousculant les lieux communs qu'il avait lui-même installés, monsieur Square nous a pondu un système de combat tout nouveau tout beau. Il suffit de presser les boutons correspondants aux attaques que l'on désire enchaîner : poings, pieds, frappe de tout le corps. Un peu comme dans un jeu de baston de monsieur Namco ! C'est extrêmement jouable, et ils nous ont même octroyé des boules énergétiques qui foudroient, comme une bonne vieille boule de feu.

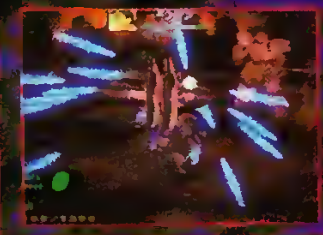
rejoindre, un jour, les étoiles d'où il est venu. Le système de jeu est remarquable, mais la réalisation l'est encore plus : la 3D en temps réel est totalement maîtrisée ; il suffit de se balader dans le village pour s'en rendre compte. Seul problème, les personnages sont, eux, en pitmap...

Heureusement les graphismes sont très beaux (sauf la scène de l'incendie), et les musiques très réussies, bien orchestrées et tout. Honnêtement, c'est un des meilleurs RPG qu'il m'ait été donné de voir ; dommage toutefois que le design des robots soit un peu « stéréotypé », il aurait gagné à être plus original. Cela étant, si vous aimez les RPG, Xenogear est celui qu'il vous faut.

Reyda

Mecha Fighter

Les combats entre robots sont aussi très présents dans Xenogear. Et le principe de base est le même que lors d'affrontements opposant un homme et un monstre, sauf que c'est du fuel qu'on consomme lorsqu'on envoie des attaques puissantes. Les « magies » sont toujours là, mais décuplées par les circuits du robots : la boule d'énergie que vous voyez est strictement identique à celle de l'encadré des combats ; elle a simplement pris de l'ampleur !



Xenogear

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	JAPONAIS
genre	RPG

La réalisation.
Des combats originaux.
Les dessins animés.

L'orientation difficile.
Le scénario obscur.

La traversée du désert... Un grand classique du RPG. Notons que la carte est presque identique à celle de FF VII.

Aruru, la belle qui devait se marier le lendemain du drame, est secrètement amoureuse de vous...

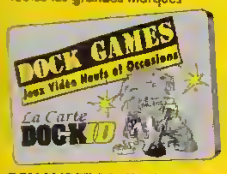
Village d'inspiration moyen-orientale. La musique est autant recherchée que les petits détails graphiques.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

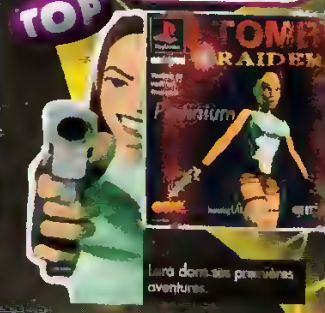
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

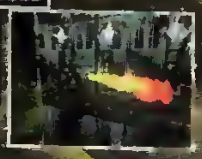
Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leurs propres look et leurs habitudes : le Basket à son top !

Un des premiers jeu où sont représentés des personnages en pâte à modeler.

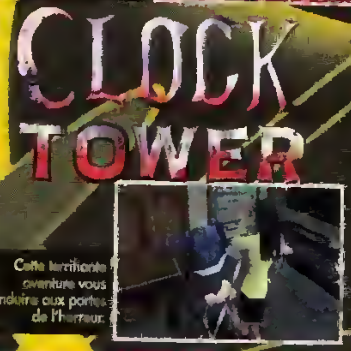


Lara dans ses premières aventures.

Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.



Jeux de combat en 3D. Les enchaînements sont nombreux et les combats spectaculaires.



Cette terrifiante aventure vous conduira aux portes de l'horreur.

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

GENEVE 4
Cr de Meyrin
av. feuillasse 24
022.980.07.80

CAMBRAI
Centre-ville
ouverture fin mars

MORLAIX
11, rue de Paris
02.98.46.11.46

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

BREST CENTER 120m²
(NOUVELLE ADRESSE)
19, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

MONTAUBAN
(NOUVELLE ADRESSE)
8, rue Fraîche
05.63.66.57.33

THIONVILLE
21, rue de l'union Hôpital
03.82.53.51.11

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

CREIL CENTER
(NOUVELLE ADRESSE)
75-77, rue de la République
03.44.25.56.64

NEED FOR SPEED 3

De la vitesse, de prestigieuses voitures de sport et en plus dans ce troisième épisode, l'apparition de la Police.

NEW

FRANCE

AGEN	Tel 05.53 87 92 52
AIX en PROVENCE	Tel : 04 42 93 60.10
AJACCIO	Tél . 04 95.21.19.05
ALBI	Tél : 05 63 49 94 40
AMIENS	Tél : 03 22 92.28 85
ANGERS	Tél : 02 41 87 59.14
ANGOULEME	Tel : 05 45 94.43 15
ANNECY	Tél : 04 50.51.44 98
ANNEMASSE	Tél 04 50 87 16.75
ARLES	Tél . 04 90 96 84 81
ARRAS	Tél : 03 21.23.45 25
AUBERVILLIERS	Tél . 01 43.52 70.23
AUXERRE	Tél : 03 86 52 22 21
AVIGNON	Tél . 04 90 82.22 61
BAYONNE	Tél : 05 59 59.41 61
BESANÇON	Tél 03 81 81 67 09
BLOIS	Tel 02 54.78 97 38
BORDEAUX CENTER	Tél 05.56 31 25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21 30 20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél 04 78 60.33 60
BREST CENTER	Tel 02 98 46 11 46
BRIGNOLES	Tél : 04 94 72.05 45
BRIVE	Tél : 05 55.17 92.30
CAMBRAI	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél 03 85.42 98 58
CHAMBERY	Tél 04 79 60 03 81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél 03 24 57 43 18
CHOLET	Tél . 02.41 45.06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04 73.26 93 37
COGNAC	Tél : 05.45 35.07 45
CREIL CENTER	Tél 03.44 25.56 64
DIEPPE	Tél : 02.35 84 63 90
DIJON	Tel . 03 80 58 95 94
DRAGUIGNAN	Tel . 04 94 50.89 50
DUNKERQUE CENTER	Tél 03 28 66 73.73
FECAMP	Tél : 02.35 29 90 00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72 80 56
FREJUS	Tél 04.94 53 64 18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
NAGUENAU	Tél : 03 88.73.53 59
LA ROCHELLE	Tél 05.46 41 29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41 81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tel : 02 35 19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71 09 37.17
LES LILAS	Tél . 01.43 63.05.37
LILLE	Tél : 03 20 51.44 75
LYON CENTRE	Tél : 04.78 60 33.60
MACON	Tél . 03 85.40 91 74
MARSEILLE	Tél : 04.91 78 96.75
MEAUX	Tél : 01 60 25.11 58
MELUN	Tél . 01.64 37.41.98
METZ	Tél : 03 87 36 33 33
MONT de MARSAN	Tél 05 58 06.39.51
MONTAUBAN	Tél . 05 63 66 57 33
MONTLUÇON	Tél . 04.70.05 94 82
MONTPELLIER	Tél . 04 67 60 42.57
MORLAIX	Tél 02 98 46 11 46
MOULINS	Tél . 04.70.34 09 95
NARBONNE	Tél : 04 68 32.07 60
NÎMES	Tél : 04 66 21 81 33
NIORT	Tél . 05 49 77.05.13
ORLEANS	Tél . 02 38 77 98.30
PAU CENTER	Tél : 05 59 72.91 32
QUIMPER CENTER	Tel . 02 98 84.29 15
REIMS	Tél : 03.26.77 96 76
RENNES	Tél 02 99.31.11 26
RODEZ	Tél . 05 65 68 94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90 56.61.21
SARREGUEMINES	Tel 03.87.02 96 00
SETE	Tél 04.67.74 81.46
ST ETIENNE	Tél 04 77 41.84 79
ST NAZAIRE	Tél . 02 40.22 60 15
STRASBOURG	Tél : 03.88 22.54.61
TARBES	Tél 05 62 44.92.92
TARNOS	Tél 05 59 64.16.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.61.11
THONON les BAINS	Tél : 04 50 71 69.02
TROYES	Tél . 03 25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75 56 72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03 27 47 30 60

SUISSE

GENEVE 1	Tél . 022 940 03 40
GENEVE 2	Tél : 022 800.30 50
GENEVE 3	Tél . 022 700 83 63
GENEVE 4	Tél . 022.980 07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329 04.14
NEUCHATEL	Tél : 032 724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03 09
SION	Tél 027 323 63 55
YVERDON LES BAINS	Tél 024 426 58.00

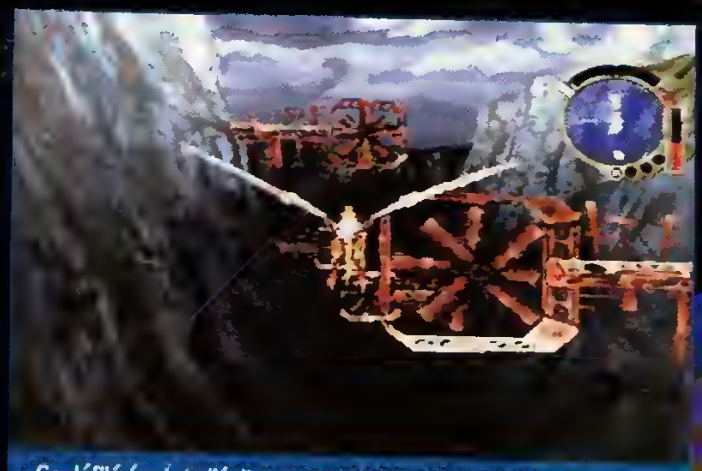
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél . 05 96 63 12 13
POINTE à PITRE	Tel : 05 90 93 20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62 41.98 24

SNOW RACER 98
Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.
NEW
TOP
FIFA 98
Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998
theme HOSPITAL
NEW
PlayStation
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS
NEW
SNOW EXTREME BREAK
DIABLO
BUSHIDO BLADE
L'art du combat japonais à l'arme blanche où l'observation de son adversaire est primordiale.
OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)
CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI
02.43.70.37.45
Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres-villes de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)
YOSHI'S STORY
Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.
Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes - le Basket à son top !
HIT
NEW
GOLDEN EYE 007
Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.
FIGHTERS DESTINY
Nés pour frapper ! Combats sur un ring en hauteur
USA
NEW
Appuyez sur le champignon et sillonnez les autoroutes américaines.
FIFA 98
Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.
DIDDY KONG RACING
HIT
Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS
NINTENDO64
WCW nWo
Les Superstars du catch américain déboulent sur N64. Ça va cogner, voltiger, bastonner et tricher !
NAGANO
NEW
Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

De nombreux titres font l'objet de plusieurs volets au point d'être qualifiés de sagas. Mais le cas de Panzer Dragoon est un peu particulier puisque, après deux épisodes résolument très arcade, nous voici confrontés à... un RPG ! Voilà une évolution qui n'est pas mineure. Panzer Dragoon RPG reprend le concept de ses prédécesseurs, mis à la mode « jeu de rôle ». L'action se déroule toujours à dos de dragon dans un environnement intégralement en 3D temps réel, mais de nombreuses notions de RPG ont été intégrées : niveau d'expérience, caractéristiques évolutives, ou encore gestion d'inventaire. Le jeu se déroule par étapes -- s'il avait été question de shoot 'em up, on aurait alors parlé de niveaux. De ce fait, la progression est très linéaire. En revanche, l'action proprement dite vous laisse une liberté de vol totale, à l'inverse des épisodes précédents en 3D « dirigés ».



Ce défilé équipé d'éoliennes est infranchissable tant que vous ne les avez pas désactivées.

Et le Shoot devint RPG

À chaque étape, une mission vous est assignée. Il convient alors d'activer un ou plusieurs mécanismes avant de rencontrer le boss marquant la fin de la mission. Durant vos évolutions, des rencontres aléatoires se produisent. Il en résultera alors des combats toujours gérés en 3D, au cours desquels vous utiliserez un système de menus typiquement RPG pour choisir quelle action effectuer en fonction des circonstances. L'interface à base d'icônes est un peu déroutante mais, avec de la pratique et beaucoup de patience, vous devriez parvenir à vous en tirer.

Saturn

Azel, Panzer Dragoon RPG

L'animation et la cinématique

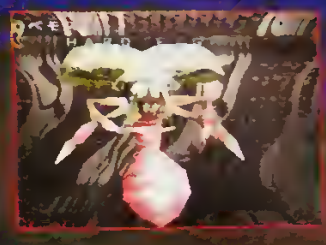
Le jeu est doté d'un scénario riche et fouillé. Cela donne lieu à de nombreuses séquences cinématiques ; la plupart agrémentées de dialogues. Les animations illustrant les combats sont du même acabit. On regrettera cependant que ces séquences ne soient pas en plein écran.

Le jeu a nécessité quatre CD ; les développeurs ont donc pu s'en donner à cœur joie pour créer un background très riche faisant l'objet de nombreuses séquences cinématiques. Sur les plans graphique et sonore, tout est très convaincant, mais il m'a fallu moins de deux heures pour venir à bout du premier CD. J'en arrive donc à me demander si tout cela n'est pas de la poudre aux yeux qui empiète sur la durée de vie du jeu. Sur ce point essentiel, on en saura plus lorsque la version française sortira. Et vu qu'elle est prévue pour avril, patientez encore un mois !

Wolfen

Le bestiaire

La grande majorité de vos ennemis sont des créatures volantes. Leur design n'est malheureusement pas toujours des plus réussi. Jugez par vous-même.



Azel, Panzer Dragoon RPG

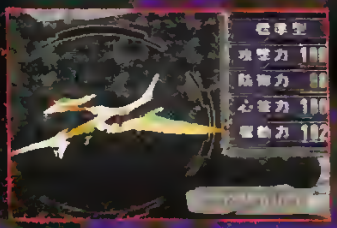
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Le concept original.
100 % 3D temps réel.

Les temps morts en combat.
La durée de vie.

Les séquences de combat en 3D sont incontestablement l'un des points forts du jeu.

Les montures



Votre dragon évolue, physiquement, en fonction des points d'expérience acquis. Il y a, en tout, quatre étapes jusqu'au statut de Panzerwing. Quelle que soit l'évolution de votre dragon, vous le « configurez » à votre guise ; c'est-à-dire que vous pouvez en faire un dragon d'attaque ou de défense. Cela se traduit par un changement physique qui donne lieu à une séquence de morphing pas vilaine.

Over the World

Ah Bomberman ! Que de souvenirs ! C'était il y a cinq ou six ans, époque où les mémoires de la rédaction de Player One (du rédacteur en chef aux maquettistes) ne pouvaient s'empêcher de guerroyer par hombles interposées. Cris, rires, pleurs, insultes, hurlements... ce n'était plus une rédaction mais une arène des jeux du cirque ! Enfin, depuis on s'est calmés (un peu) mais Bomberman est toujours l'objet d'un véritable culte ; la preuve en est avec la bonne dizaine d'adaptation sur toutes les consoles... sauf sur PlayStation. Et comme un jeu culte ne meurt jamais, Bomberman nous revient, sur Play justement, pour notre plus grand plaisir.

A 3D, 3D et demi...

Chacun le sait, la mode est aux adaptations tout en 3D. En ce qui concerne Bomberman, l'essai a déjà été fait sur N64 sans pour autant obtenir l'adhésion d'une majorité de joueurs. Pour cette version Play, exit la 3D temps réel : place à une 3D légèrement isométrique, donnant un Bomberman World quelque peu new-look, avec toutefois de forte réminiscences de Super Nes ou Neo Geo ! Comme d'habitude, le menu propose un mode Story et un autre Multijoueur, très classiques. Le premier vous plonge dans une quête interplanétaire où vous devez affronter un « Bombervilain » sur chacune des quatre planètes proposées, avant d'ouvrir le monde final. Détail intéressant, chaque planète est présentée par une carte, un peu comme dans

Les scènes cinématiques contiennent les seuls graphismes dignes d'une 32 bits.

Bomberman World

PlayStation

Sur les dix stages spéciaux du Multi Mode, seul celui des trampolines est vraiment fun.

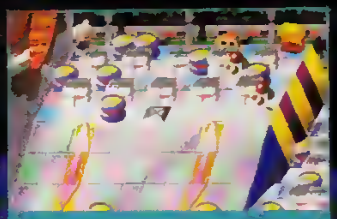
Gare aux flammes ! Elles se propagent nettement plus vite qu'à l'accoutumée. C'est donc plus dur pour l'auto-allumage.

Ce mode Multijoueur permet de sélectionner le nombre d'options que l'on souhaite par tableau.

Donkey Kong Country (ce qui sous-entendrait des stages cachés ?). Quant au mode Multijoueur (le plus fun depuis toujours), il rassemble les qualités des différentes versions. Ainsi vous avez le coing de Bomberman premier du nom (enfin de retour) et le Gans (apparu dans le deuxième volet) ; vous pouvez sélectionner votre personnage parmi les Bomberman (les monstres de SD 3 ont disparu). Fini les suicides pour gagner la partie !

Côté nouveautés, vous pouvez maintenant pousser un adversaire (option P), et l'envoyer bouler contre un mur pour qu'il se prenne la bombe sur le côté (100 % esprit Bomber). De même, l'option Spectre de la version N64 revient ici sous la forme d'un robot qui peut se déplacer uniquement sur les côtés du champ de jeu (moyen au niveau du fun). Autre option (disponible dans le menu) : faire participer le gagnant à un petit jeu, où le Bomber doit effectuer un mini parcours sans toucher les murs. Suivant la distance réalisée, il pourra gagner une option pour la partie suivante.

Le personnage central cerné par les flammes s'est retrouvé invulnérable tout en étant auto-allumé. Cool !



Autre mode sympa : le Challenge dans lequel il faut faire le plus de points dans un temps imparti.

Alors, il est comment ?

Enfin, après de nombreuses parties, le verdict tombe. Ce Bomberman World fleure bon l'époque de la SNES mais avec de nouvelles possibilités. La 3D isométrique utilisée a le mérite de ne souffrir d'aucun problème de manniabilité (ce qui est rare). Seuls, les graphismes peuvent sembler un peu trop 16 bits. Bon, sur ce, j'vais aller refaire ma toile à LeFlou.

Wonder

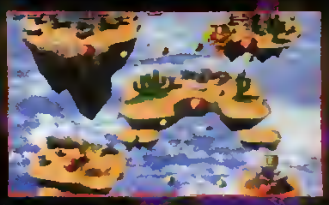
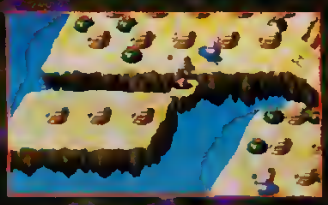
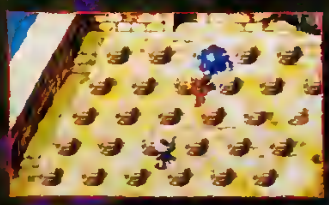
Bomberman World

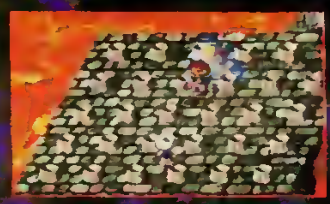
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HUDSON
textes	JAPONAIS
genre	BOMBERMAN

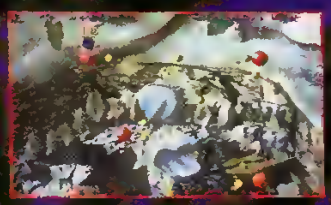
C'est Bomberman !
Les combats toujours fun.
De nouvelles options sympa.

Les graphismes façon 16 bits.
C'est tout !

Les mondes du mode Story





Over the World

Prenez une bonne dose de Bomberman, ajoutez-y une pincée de Fengo, un soupçon de Tetris, et vous obtenez Noon. Le principe est à la fois simple et suffisamment complexe pour nécessiter, en plus, une pointe de stratégie. Chaque joueur possède sa propre zone qu'il doit défendre. Des boules de couleurs différentes apparaissent au hasard sur l'aire de jeu. Le but étant de recouvrir la totalité des cases composant la zone de votre adversaire, vous pouvez pousser celles-ci dans son camp. Un compte à rebours de dix secondes s'enclenche alors, et le propriétaire de la zone entapant à une extrémité de la file, vous enverrez des boules noires, très difficiles à enlever. Les personnages possèdent chacun des coups spéciaux, et peuvent

Le coup spécial de Gaki Maru lui permet de pourrir copieusement les zones vers lesquelles il regarde.

En mode Story, vous parcourez la carte d'un monde et rencontrez des adversaires. Les boss sont bien sûr aussi présents.

noires. De plus, des options apparaissent temporairement à l'écran, comme celles qui permettent de devenir géant pour écraser tout sur son passage, ou encore celles qui inversent les zones d'emplacement. Bref, avec Noon, la Saturn se dote d'un nouveau titre multijoueur assez éclatant. Le tout étant de parvenir à se procurer un « sextupleur »...

Chon

Noon
Saturn

vable perd s'il ne parvient pas à libérer au moins une case. S'il réussit, le compte à rebours s'arrête, et reste au niveau atteint. Mais il existe un moyen plus efficace pour pourrir le tableau de votre adversaire. En alignant au minimum trois boules de même couleur, et en se frapper entre eux. Comme dans Fengo, si deux boules sont l'une contre l'autre, vous pouvez en détruire une en la faisant éclater. Enfin, les boules arc-en-ciel sont des sortes de joker, puisqu'elles remplacent n'importe quelle couleur, et permettent aussi d'éclater plusieurs boules

Un menu Tutorial vous permet de comprendre le principe avec des animations. Indispensable quand on ne comprend pas le japonais.

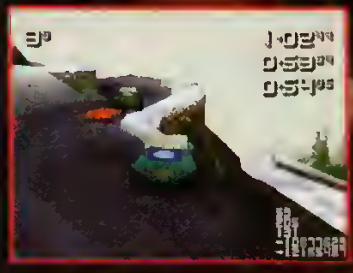
À l'instar de Bomberman, Noon est un modèle de convivialité grâce à son mode Quatre joueurs.

Pour utiliser votre coup spécial, vous devez d'abord remplir une jauge entièrement, en explosant des boules.

Il Révolutionne le genre * ! ! ! !

A FOND ET SANS LES FREINS ... A VOUS DE JOUER !

Oubliez le petit karting : le vrai speed c'est Circuit Breakers ! Chauffés à blanc, mesurez-vous à des adversaires costauds prêts à tout pour gagner. Attachez vos ceintures pour la course de voitures la plus folle de votre vie !



- Incroyable, cet éditeur de circuit avec ses pistes en réel 3D, ses talus, collines, pentes...
- Riche à n'en plus finir : 32 pistes fantastiques dans 8 univers spectaculaires !
- IA exceptionnelle garantit « l'éclate » à quatre ou en solo, avec le même plaisir !
- Sans exception, tous ces véhicules vous offrent leurs panoplies de gadgets anti-adversaires.

*Lire la Presse Spécialisée

DISPONIBLE EN AVRIL

Distribué en France par EIDOS

MINDSCAPE

Mettons les choses au point : Blaze & Blade est un jeu médiocre, tout un mauvais jeu, non, un jeu médiocre ! Partant d'un concept original, propre à émerveiller tout joueur digne de ce nom, Blaze & Blade aurait été la bombe du siècle, s'il avait bénéficié d'une réalisation à la hauteur. Hélas, le 3D employée est d'un autre âge, les sons moyens et la jouabilité seulement correcte... Pouvant se jouer jusqu'à quatre simultanément, ce soft vous propose d'incarner un personnage façon jeu de rôle, que vous créez vous-même en un clin d'œil avant de le sauvegarder sur Memory Card. Ensuite vous partez avec vos compagnons à l'assaut du continent qui recèle des trésors cachés, accessibles aux plus téméraires. À l'écran, cela se traduit par un jeu d'action en 3D, vu de haut, qui m'a fait certaine paramètres accrocheurs. Ainsi, la classe de votre personnage influe sur votre manière de jouer. L'archer doit se placer en retrait, le guerrier intrépide peut se protéger des attaques, le sorcier lance des sorts dans le mêlée, le voleur peut crocheter les serrures et déjouer les pièges... Chacun des individus peut mettre ses talents au service du groupe pour augmenter les chances de survie dans les donjons ou les forêts hostiles.

La création des persos est très détaillée ; vous choisissez jusqu'à sa façon de s'exprimer ou son élément protecteur.

Le zoom trahit les défauts du jeu : des graphismes grossiers et confus lors des gros plans.

Dommage que la sauce ne prenne qu'avec les acharnés, qui fermeront les yeux sur la réalisation pour se concentrer sur l'aventure, qui semble riche et pleine de secrets. Personnellement, j'ai passé un bon moment sur Blaze & Blade avec Wonder, mais je vous le conseille uniquement si les graphismes (grossiers) ne vous dérangent pas.

Reyda

Blaze & Blade

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	T&E SOFT
textes	JAPONAIS
genre	AVENTURE

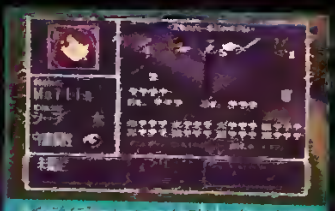
Idée de base géniale. Les classes de perso.

Réalisation très décevante. On dirait un jeu Net Yaroze...

Blaze & Blade

PlayStation

La gestion des personnages est exemplaire de souplesse. On peut enrôler des héros de classes différentes.


Les menus sont à la fois en japonais et en anglais, très faibles. Pareil pour le choix des équipements, très visuel.

L'auberge est le point de départ de toute aventure, c'est bien connu ! Parler au barman est indispensable.

La vue éloignée, qui fait plus penser à Gauntlet, est nécessaire pour jouer à plusieurs ou appréhender les combats.

NOUVEAU !! Catalogue STOCK GAMES Mars - Avril 98 dispo !!

Revendeurs, Contactez-nous Sébastien au 01 44 07 04 61

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

3615 STOCK GAMES

Nouveau Serveur sur Minitel !!! Catalogue de jeux, Nouveautés, dinogotchi à gagner, Tips...

NOUVEAUX

STOCK GAMES Montpellier
51 Rue Grand J. Moulin34000 Montpellier
Tel : 04 67 91 37 91

STOCK GAMES Grenoble
13 Rue de la Poste Passage des dauphins
38000 Grenoble
Tel : 04 76 86 12 56

Dispo Fin Mars

Console Playstation + 30F de Bon d' achat* 990 Francs

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Passez STOCK GAMES Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation + Bloody Roar + Carte Mémoire

Playstation

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
COOLBOARDERS 2	329 F
NBA PRO 98	329 F
FIFA 98	329 F
NAGANO 98	349 F
BUSHIDO BLADE	329 F
GEX 3D	329 F
BLOODY ROAR	349 F
TIME CRISIS + GUN	479 F
G POLICE	329 F

TEKKEN 3 (Version Japonaise) 549 F
Reservez dès maintenant tekken 3 et payez le dès sa sortie au prix de 499 Francs au lieu de 549 Francs. Renseignez-vous dans les STOCK GAMES participant à l'opération.

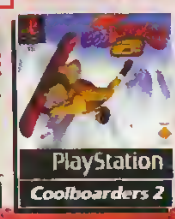
BUST A MOVE 3	249 F
RIVEN	349 F
DIE HARD TRILOGY	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F
RESIDENT EVIL (Version US)	499 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
COLONY WARS	249 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FORMULA ONE 97	249 F
FIGHTING FORCE	249 F
HERCULE	249 F
ISS PRO	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F
MDK	249 F
MOTORACER	249 F
NBA LIVE 97	149 F
ODDWORLD	249 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	249 F
RIOD	149 F
RAPID RACER	199 F
FORMULA ONE	99 F
SOULBLADE	249 F
SUIKODEN	149 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	249 F
TOMB RAIDER 2	249 F
VANDAL HEARTS	149 F
WING OVER	249 F
WARHAMMER	149 F

Bloody Roar

Bushido Blade



Coolboarders 2

Crash Bandicoot

Die Hard Trilogy

Gex 3D

NBA Pro 98

Nagano 98

Nintendo 64

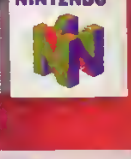
Console Nintendo 64 +30F de Bon d' achat* 999 Francs

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F	DIDDY KONG RACING	399 F
MEMORY CARD N64 256	79 F	GOLDEN EYE	449 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F	YOSHI' S STORY	399 F
MARIO 64	369 F	NAGANO 98	479 F
MARIO KART 64	369 F	M.K MYTHOLOGIE	479 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64	799 F	PILOTWINGS	299 F
FIFA 64	199 F	WAVE RACER	299 F
MARIO 64	269 F	TUROK	299 F
MARIO KART 64	299 F	F1 POLE POSITION	349 F
		BOMBERMAN 64	349 F



JUSSIEU CONSOLES
16 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

JUSSIEU CD ROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

27 MAGASINS STOCK GAMES OUVERTS DE 10H30 A 19H00 DU LUNDI AU SAMEDI

RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

MONTBELIARD
7 Rue des Fabvres
25200 Montbeliard
Tel: 03 81 91 82 77

CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
Tel: 01 40 95 00 86

ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert7jours/7
Tel: 01 46 740 300

MONTPELLIER
51 Rue Grand J. Moulin
34000 Montpellier
Tel: 04 67 91 37 91

GRENOBLE
13 Rue de la Poste - face au 6 REX
Passage des Dauphins
38000 Grenoble
Tel: 04 76 86 12 56

REPUPLIQUE
19 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

GARE DU NORD
22 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 46 10

CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

VERSAILLES
Ctr Com Les Manégas 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

METZ
60 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 40 06 06 08

MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 38 64 38 62

LE HAVRE
66 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

Des magasins à votre service

BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

http://www.dualnet.com/stockgames

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____
JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE

*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

Over the World

Les meilleurs jeux étranger

Option Tuning Car Battle

machine
PLAYSTATION
éditeur
M2 TO
texte
JAPONAIS

Sous ce titre un peu long et pompeux se cache en fait une pâle copie de Gran Turismo, la nouvelle référence en matière de jeu de caisses sur console. Vous avez le choix entre les modes Arcade ou Scénario. Dans ce dernier, vous devez, comme dans GT, vous procurer une caisse modeste pour

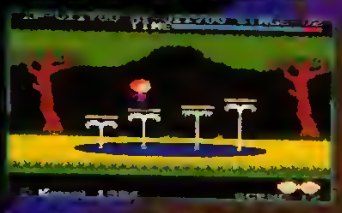
gagner un peu d'argent. L'idée est louable, mais le résultat frise le ridicule, tant la réalisation laisse à désirer. Bref, ce jeu n'est qu'un clone raté, qui ne supporte pas la moindre comparaison avec son modèle. Un soft à oublier dès la fin de cet article, c'est-à-dire maintenant !

Chon

Konami MSX Antics Vol. 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
KONAMI
texte
ANGLO-JAPONAIS

Tiens une compil' de dix jeux MSX (vieux micro nippon) de Konami. Certains ont mal vieilli comme Yeh Ar Kung Fu 2, tandis que d'autres, tels Athlete Kid, renommé Cabbage Patch Kids sur CBS, ont fait bondir de joie un Didou. C'est simple, quand Didou est tombé sur ce jeu, il a commencé à sauter partout, à éructer et à embrasser tout le monde !



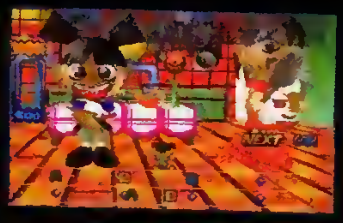
Les softs purement MSX sont, quant à eux, moyens (sauf l'excellent Athlete Kid), et les adaptations d'arcade sont celles du MSX (bof !!). Quitte à faire des compilations, Konami ferait mieux de se cantonner à l'arcade. Alors, à moins que vous ne vous appeliez Didou...

Wonder

Jung Rythm

machine
SATURN
éditeur
ALTRON
texte
JAPONAIS

Tout comme Parappa the Rapper sur PlayStation, Jung Rythm vous propose de chanter, via le paddle de votre



console. Une sorte de karaoké vidéoludique, où il faut, pour que le perso chante juste, presser les bons boutons au bon moment ! Le hic c'est que face à Parappa, ce titre ne fait pas le poids plus d'un niveau. Graphiquement, c'est sans saveur et musicalement (entre rock, variet' et rap), c'est très... japonais ! Bref pas de quoi casser sa tirelire.

El Didou

Chaos Seed

machine
SATURN
éditeur
NEVERLAND/ESP
texte
JAPONAIS

En voilà un jeu original ! Dans Chaos Seed, vous incarnez un jeune sage apprenti, qui doit parcourir des donjons afin de chasser les monstres qui les habitent. Vous devez ensuite aménager les lieux conquis en y créant des salles qui capteront l'éner-

gie bénéfique du Yin et du Yang, ou serviront d'abris aux serviteurs du bien. Serviteurs qui seront chargés de défendre votre « donjon bénéfique »

lorsque les incarnations du mal se pointeront pour reprendre ce qui leur appartenait.

Avec une vue de haut à la Zelda, un « tutorial » intelligent et des possibilités surprenantes, ce jeu est très complet. Hélas, la mythologie chinoise et la langue japonaise ne sont pas en vogue sous nos cieux. Dommage !

Reyda

Farland Saga

machine
SATURN
éditeur
TGL
texte
JAPONAIS

Bon, ça partait d'une bonne intention : développer un petit KFG tactique simple d'emploi, mais plein de possibilités. Hélas, malgré les personnages sympathiques, les graphismes mignons et les voix digitalisées d'excellente facture, la réalisation est indigne de la Saturn : animation et scrollings saccadés, et surtout intelligence artificielle poussive. Les missions pourraient être amusantes mais la lenteur de la machine les rend pénible. Un titre anecdotique, donc...

Reyda

vous offre des bons d'achat dans vos magasins de jeux vidéo préférés

Pour en profiter, découpez les bons ci-dessous...

Offres non cumulables strictement réservées aux lecteurs de *Player One*.

Alliance Games vous offre

30 F de réduction sur les jeux d'occasion et accessoires neufs pour tout achat supérieur à 200 F.

Adresses des boutiques sur le 3615 Player One rubrique Troc en Stock.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

MAXXI GAMES vous offre

-10% sur l'achat d'un jeu d'occasion.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

STOCK GAMES vous offre

30 F de réduction sur les jeux d'occasion pour tout achat supérieur à 300 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

ESPACE 3 vous offre

30 F de réduction pour tout achat supérieur à 300

ou **50 F** pour tout achat supérieur à 500 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

GAME'S vous offre

30 F de réduction pour tout achat supérieur à 300 F

ou **50 F** pour tout achat supérieur à 500 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

Alliance Games vous offre

50 F de réduction pour l'achat d'un pistolet billes (autorisation parentale obligatoire).

Adresses des boutiques sur le 3615 Player One rubrique Troc en St

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

Top Shop vous offre

un T-Shirt « Ghost in the Shell »

pour tout achat supérieur à 100 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

STOCK GAMES vous offre

50 F de réduction sur les jeux d'occasion po tout achat supérieur à 500 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

MAXXI GAMES vous offre

-10% sur l'achat d'un jeu d'occasion.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

Top Shop vous offre

un CD audio manga

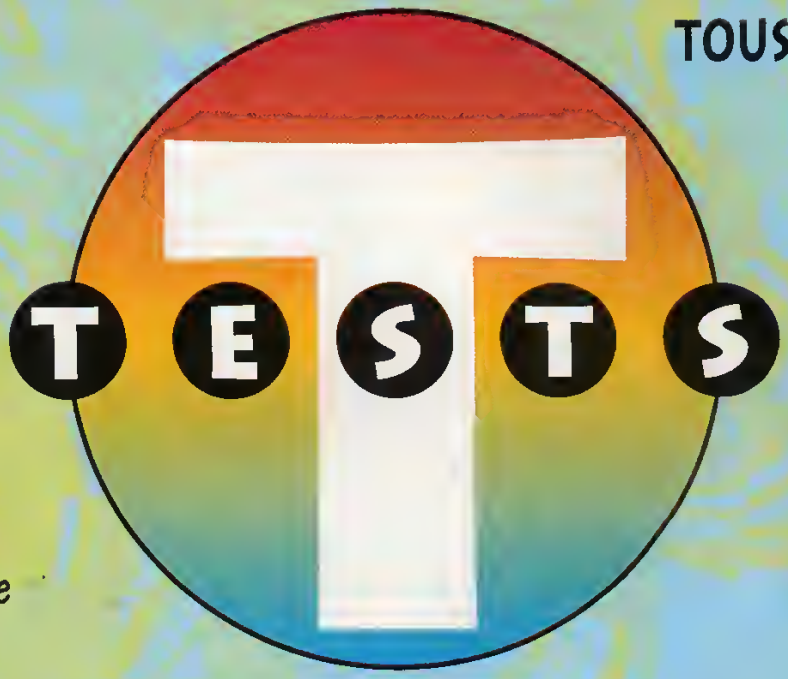
pour tout achat supérieur à 150 F.

Offre valable jusqu'au 30 avril 1998.

Pour profiter de ces offres, reportez-vous aux pages de publicité présentes dans ce numéro.

Player one

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Skull Monkeys 66
Bushido Blade 70
Street Fighter Collection 72
Gex 3D 76
Theme Hospital 78
Actua Ice Hockey 84
One 84
Pro Pinball Timeshock 84
Bust-A-Move 3 85
NBA Fastbreak 85
Rock 'n Roll Racing 2 86
Clock Tower 87

Nintendo 64

NHL Breakaway '98 80
Fighter's Destiny 83
WCW Vs NWO 86
Chameleon Twist 87

Game Boy

Superman 86

Neo-Geo

Last Blade 68

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

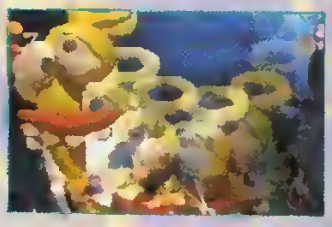
Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

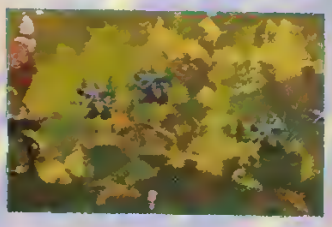
Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

SKULL MONKEYS





GROOVY !
Protection du hamster, pet de dédoublement... les attaques du héros sont aussi stupides que celles de Earthworm Jim !

Enfin un nouveau jeu de fou... pour les « oufs » ! Faut bien avouer que depuis Earthworm Jim, peu de titres avaient autant misé sur la folie. Tout commence par un court métrage d'animation en pâte à modeler. Si j'ai tout de suite craqué, le style particulier de ces scènes cinématiques (pourtant hilarantes) n'a pas plu à tout le monde à la rédac'. M'enfin, ce n'est là qu'une facette du jeu. Skull Monkeys, outre sa folie artistique, n'est rien de plus qu'un jeu de plate-forme archiclassique dans son déroulement : on bute les ennemis en leur sautant sur la tronche, et on traverse toutes sortes de niveaux en bondissant sans cesse. Bref, rien de vraiment révolutionnaire, et pourtant on prend vraiment son pied à jouer. Premier bon point, le perso se dirige sans aucun mal. Les novices n'auront pas trop de problèmes et les pros enchaîneront les premiers niveaux très rapidement. D'ailleurs on peut, au choix, foncer vers la sortie ou prendre son temps pour fouiner à l'intérieur d'un level, et trouver des passages secrets ou des options souvent bien cachées.
Mais si le jeu m'a conquis, c'est avant

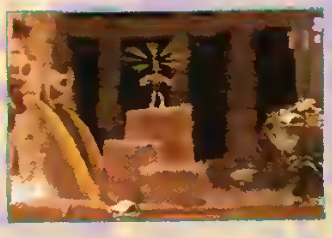
Er règle générale, lorsque Bubu dit qu'un jeu est nul, Didou le trouve fabuleux. Du coup, pour Skull Monkeys, nous avons dépoussiéré l'amateur des jeux « à part », vu que notre Bubu l'a tout de suite détesté !

Avec la bonne option vous pouvez détruire tous les ennemis présents à l'écran. Pratique pour les passages où les saute sont délicats !

SKULL MONKEYS

BOSS À NOVA

Si le premier boss reste classique, le deuxième est vraiment « ouf » ! Un gorille avec une tête d'homme pour torse ! À mourir de rire au début, puis il devient vite énervant...



Vos principaux ennemis sont des singes. On aurait aimé un peu plus de variété dans ce domaine. Dommage !

tout pour l'effort artistique apporté par l'équipe de Dreamworks, le studio de développement d'un certain Spielberg (c'est le second bon point). Comme par exemple les musiques qui sont toutes à des centaines d'années lumière de ce que l'on entend d'habitude. C'est très « space » sans être techno, très « fun » sans être dance... Quant aux graphismes, c'est simple mais efficace. En clair, voici un soft à conseiller uniquement à ceux qui voient un peu plus loin que Crash Bandicoot ! C'est pas gagné...

El Didou

développeur: DREAM WORKS
éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: FRANÇAIS
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI
difficulté: PROGRESSIVE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Si Skull Monkeys m'a plu, je ne le conseillerai pourtant pas à tous les joueurs. Seuls les plus vieux sauront l'apprécier...

LES POTES À MODELER...

Les persos des scènes cinématiques sont loin d'être « chou » comme le souligne Bubu dans son avis. Bien au contraire, ils sont on ne peut plus glauques.

L'avis de Bubu :

« Sacré Didou ! Dès qu'un jeu est joli, flashy, avec des graphismes originaux et un perso sympathique, il craque ! La forme compte parfois trop à mon avis, pour cet esthète du kitch. C'est vrai que les personnages en pâte à modeler sont vraiment "chou", que les scènes cinématiques sont drôles comme du "Wallace & Gromit", et assez gore qui plus est. Si on se laisse facilement entraîner, c'est parce que c'est beau, jouable... et simpliste. Mais c'est là que le bât blesse : le jeu est aussi basique que le premier Donkey Kong. Il donne donc une impression de vide, de répétition qui finit par lasser. Chacun ses goûts, mais attention, ceux de Didou sont parfois space ! »

GRAPHISME 84%
C'est parfois un peu trop dépouillé, mais c'est un style...

ANIMATION 90%
Aucun souci de ce côté-là. Cela me semble fort honorable.

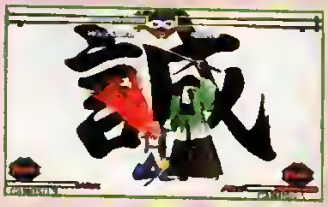
SON 97%
Les musiques comme les bruitages sont tout bonnement fabuleux !

JOUABILITÉ 98%
Sans faille ! Seules les manches du paddle ne s'y retrouveront pas.

LAST BLADE

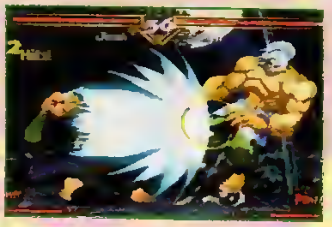
Voici le nouveau jeu de sabre des programmeurs de Samurai Shodown ! Et un des derniers titres pour cette bonne vieille Neo-Geo qui prouve encore son aptitude aux jeux de combat.

Cet énième jeu de combat avec des tas de personnages qui se tapent dessus, à grands coups de sabre s'il vous plaît, n'avait qu'un moyen pour se démarquer du lot : proposer une jouabilité hors normes. Eh bien, nous pouvons affirmé que c'est réussi. Last Blade, « Gekka no Kenshi » de son vrai nom, est très facile à prendre en main, n'exige presque aucune combinaison de boutons, ni de savantes manipulations pour parvenir à s'amuser. Je l'avais déjà détaillé lors de son test dans la rubrique Arcade, mais revenons sur ces principes simples et efficaces :



LA FURY SHINSENGUMI

Washizuka, excellent combattant, possède une Fury fulgurante et imparable. Le caractère « Makoto » souligne en beauté cette frappe finale.

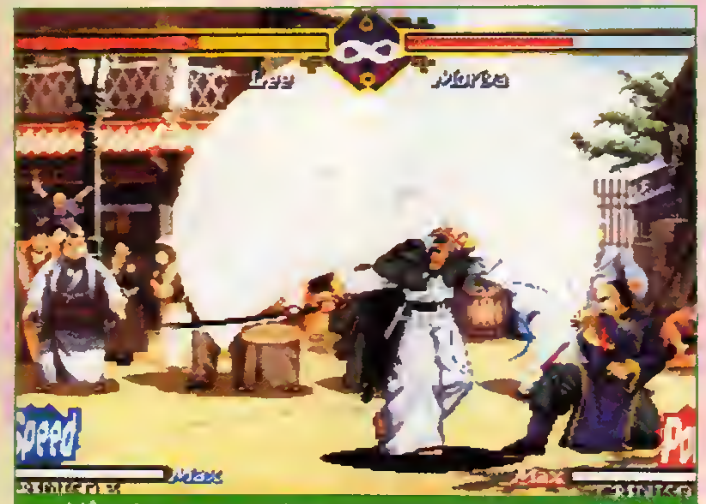


Le perso dont l'attaque a été neutralisée (Kaede le cas présent) reste bêtement l'arme en l'air, prêt à se prendre une petite Combo !

A permet de frapper avec son arme ; B sert à frapper encore plus fort ; C est dédié aux coups de pied ; B + C s'utilise pour le « casse-garde », plus ou moins efficace selon les personnages ; et D sert à contrer — on peut le combiner avec arrière ou bas. Enfin, avec un timing rigoureux, il est possible de stopper les super coups et Furies en faisant « avant + D ». Excellent point pour la jouabilité.
L'autre caractéristique sympa, c'est la possibilité de choisir pour son personnage entre la force et l'agilité. Ce qui affecte bien sûr les styles de

EMI MAGIQUE !

La petite Akari possède un pouvoir pénible : elle peut, avec sa baguette magique, se transformer momentanément en son adversaire. Seul hic, elle ne dispose d'aucun coup spécial.



Même les coups anodins sont servis par de beaux effets graphiques : ici, le dragon « pleine lune » de Moriya.

combat : la vitesse permet des enchaînements de folie, et propose une suite de coups très rapides, capable de renverser la situation. La puissance, elle, limite drastiquement l'usage des Combos mais permet d'utiliser la Super Fury de votre perso, d'occasionner plus de dégâts, et de faciliter les projections.
Avec une jouabilité aussi béton, une réalisation impeccable et des personnages très réussis, Last Blade est une petite bombe qui mérite d'être adaptée sur Play et Saturn.

Reyda

éditeur	SNK
éditeur	SNK
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	3 CRÉDITS
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

En résumé

Un très bon jeu de combat qui, même s'il ne rompt pas avec les clichés du genre, offre une jouabilité bien pensée.

LA GLOIRE OU LA MORT

Après les sommations d'usage, le combat peut commencer. Taillaides, contres, coups secrets... aucun des personnages n'est oublié.

Musashi ressuscité !

L'avant-dernier boss n'est autre que le célèbre Miyamoto Musashi version « outre-tombe ». Ensuite vous devez affronter Kagami Shinsuke, le méchant de service. Il existe une petite manipulation qui permet de sélectionner ces deux combattants : à l'écran de sélection des personnages, vous avez trois secondes pour faire 6 fois C, 3 fois B, 4 fois C. Les boss sont situés en dehors de l'écran. Notez qu'en arcade, seul Musashi est disponible.

GRAPHISME 88%
Un peu en deçà d'un King of Fighters, mais déjà fin et coloré.

ANIMATION 94%
Réalisée en capture de mouvement, comme Art'of 3. Remarquable !

SON 80%
Bruitages et voix sont excellents, mais la musique est un peu fade.

JOUABILITÉ 96%
Extrêmement bien travaillée, sans aucun abus dans les Combos.

BUSHIDO BLADE

SALUTATIONS !
Choisissez votre personnage, puis son arme avec soin. Enfin, après les salutations « Rei », le duel commence.

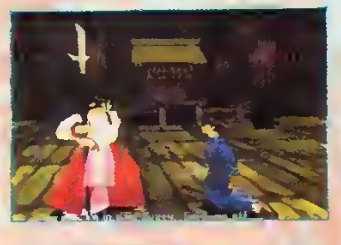
Annoncé comme le jeu de combat le plus réaliste jamais conçu, Bushido Blade est très surprenant. Mais est-ce suffisant pour postuler au rang de chef-d'œuvre ? Pas vraiment, même s'il possède des atouts indéniables.

Moins d'un an après sa sortie au Japon (avril 97 déjà), Bushido Blade reste à la hauteur face à la plupart des productions actuelles : c'est du Square, tout de même ! Et son système de jeu a conservé intacte son originalité. Il propose une grande liberté de mouvements : courses, roulades, déplacements acrobatiques. On se prend vite pour un ninja ! Le moindre coup pouvant se révéler mortel, on en a bien besoin pour échapper aux assauts de l'ennemi, afin de reprendre son souffle et contre-attaquer. On peut par ailleurs entraîner l'adversaire sur un terrain qui lui est défavorable : qu'il essaye de manier sa hallebarde au milieu d'une forêt de bambous ! Enfin le système de blessures progressif est censé pénaliser le joueur qui prend trop de risques. Les coups, assez difficiles à sortir, dépendent directement de la lame que vous maniez ; en outre, chaque personnage possède une arme de prédilection qui lui réserve des coups exclusifs : Mikado peut par exemple passer dans le dos de l'adversaire en se servant du « naginata », la hallebarde japonaise. Les

Le mode « Slash » vous transforme en tueur de ninjas, que vous exécutez à la pelle — sans pause pour respirer. Très défoulant !

LA MORT PEUT ÊTRE PRÉFÉRABLE...

Même blessé à la jambe, les chances de victoire restent conséquentes. Mais, en pressant Select, l'adversaire peut vous achever honorablement.



Un grand saut par rapport à la version jap : la possibilité de jouer en mode Vue subjective, même en solo.

différentes gardes — haute, médiane et basse — sont directement inspirées des arts martiaux nippons, ce qui augmente encore l'ambiance « cerisier en fleurs et katana » qui se dégage du soft. Ce système est malheureusement très difficile à maîtriser, et oblige à beaucoup d'efforts pour jouer correctement. Ce jeu n'est donc pas destiné aux acharnés, mais plutôt aux joueurs occasionnels qui aimeront baigner dans cette ambiance exotique lorsqu'ils feront une petite partie de temps à autre.

Reyda

LE MODE SCÉNARIO

Hotarubi équipée d'un glaive est tellement agile... Tuer ses anciens compagnons devient presque un plaisir malgré les états d'âme. Notez l'originalité des costumes.

Des tas de possibilités... en théorie

À la lecture de l'article, Bushido semble génial. Hélas, il y a un hic : toutes les idées des développeurs ne sont pas suffisamment retranscrites en terme de jeu. Par exemple, lorsque vous reprenez le combat après une course poursuite, votre personnage n'est pas « calé » en face de l'adversaire, aussi vous frappez au petit bonheur en espérant faire mouche le premier. Par ailleurs, si les coups à la tête sont censés être radicaux, l'ennemi n'en meurt pas toujours. Parfois même, votre lame le traverse de part en part sans qu'il subisse le moindre bobo. Pas cool ! On aurait aimé que ce soit plus précis. Enfin, en toute logique, si vous touchez votre adversaire à la jambe, il ne peut plus guère se déplacer et devient une cible facile. Eh bien non ! Ici, il devient deux fois plus dur à liquider...

développeur SQUARE
éditeur SONY
textes ANGLAIS
genre COMBAT « RÉALISTE »
joueur(s) 1 A 2
sauvegarde NON
continue INFINI
difficulté NON ÉVALUABLE
durée de vie NON ÉVALUABLE
prix A B C D E F

88

PLAYER FUN 90%

En résumé

Bushido Blade est un titre étrange qui déroute ceux qui s'y essaient. La surprise passée, il reste un bon « jeu d'ambiance ».

GRAPHISME 89%
Bushido se défend plutôt bien, mais les décors sont peu détaillés.

ANIMATION 93%
Elle reste le point fort du jeu (excepté les sauts très raides).

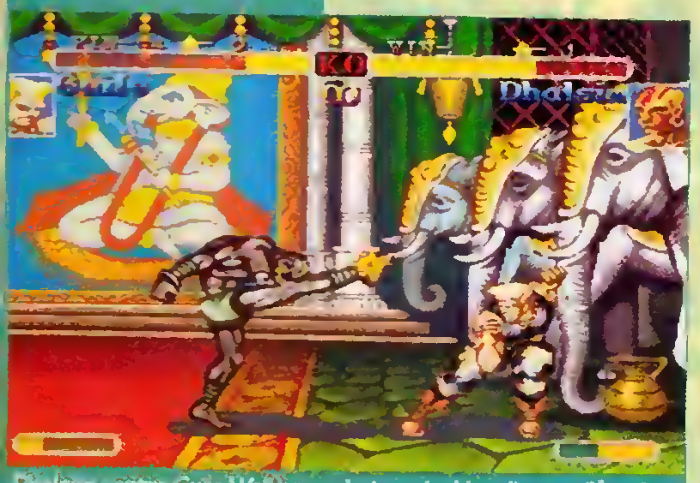
SON 97%
Ben oui, j'ai craqué. Atmosphère irrésistiblement nippone.

JOUABILITÉ 70%
Des coups pénibles à assimiler ; et des défauts de conception.

STREET FIGHTER COLLECTION

SF Collection reprend deux titres phares de Capcom : Super Street Fighter II et SF II Turbo, plus une version améliorée de SF Alpha II... Alors, bon plan ou compil' commerciale ?

Street Fighter, vous connaissez sans doute comme votre poche. À moins que... Imaginons que vous soyez tout récemment arrivé dans l'univers des jeux vidéo. Disons que Street Fighter premier du nom (1987) était une borne d'arcade assez mal foutue, mais qui dégageait un certain charme. Une variante de cette borne proposait deux « bumpers », sorte de gros boutons mous, que l'on devait cogner plus ou moins fort pour infliger des coups de poing et pied de puissance variable à son adversaire. Le joueur 1 était Ryu, le joueur 2 Ken ; on n'avait pas le choix car les huit autres persos étaient dirigés par la machine. Enfin, dès que l'on maîtrisait un des trois coups spéciaux (Hadoken, Shoryuken ou Tatsumaki), on était invincible car il n'existait pas de parade. Le volet suivant, sorti en 1990, mettait en scène huit combattants disponibles, plus quatre boss. Avec son système de garde, de projections et ses nombreux coups, le succès fut immédiat et planétaire, renforcé par la rapide conversion sur Super Famicom.



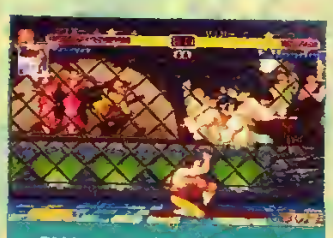
Dhalsim contre Guile ! Voilà une photo qui a bien dix ans d'âge. Les puristes remarqueront que les éléphants sont au grand complet.

L'effet cuisses !

Beaucoup de joueurs ont été scotchés sur la borne grâce aux grosses cuisses de Chun-Li ! Première vraie héroïne de jeux de combat, elle n'a pas tardé à être

secondée par la petite Camille, encore moins vêtue. Capcom a donc rapidement compris que les minettes attiraient les joueurs, surtout dans les jeux « machos » comme ceux de baston. C'est pourquoi ils nous ont resservi leur héroïne fétiche, Chun-Li, tout au long des différents volets de Street Fighter, laissant honteusement tomber Camille dans l'oubli. Heureusement, Marvel Vs Street est venu réparer cette injure. Il existe également un code pour jouer avec elle dans cette version de Street Alpha 2 dash. Jetez un coup d'œil aux Trucs en Vrac de Bubu, on ne sait jamais...

Voici la jolie mappemonde au choix des personnages, avec les quatre challengers apparus dans Super Street.



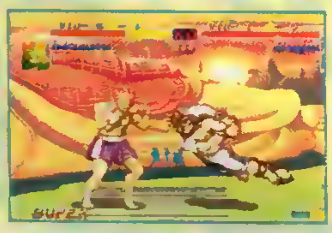
Si Vega perd son arme, sa force de frappe est divisée par deux. Dans Super Street II Turbo, il peut enfin la ramasser !

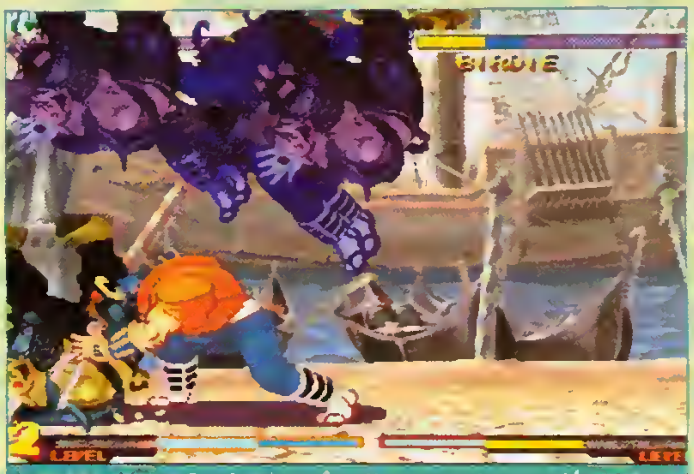
Street Fighter II devint le jeu vidéo le plus célèbre de « l'univers », créant un nouveau genre où se sont engouffrés les autres éditeurs...

Après deux versions améliorées, est né Super Street Fighter II (1992) qui offrait quatre nouveaux challengers, puis le Turbo remanié avec des coups

La nouvelle Super Combo de Guy n'étant pas photogénique, j'ai choisi de vous montrer l'ancienne. Désolé !

STREET FIGHTER COLLECTION





Voici le Super Combo de maître Katana, qui pense détenir la science infuse en matière de combat...

... Grave méprise, car Thunder Hawk maîtrisait la double moulinette des années avant. Eh oui !

Le mode Akuma vous permet d'affronter l'ignoble dernier boss, plus en forme que jamais.

COUPS ADDITIONNELS

Super Street Fighter II Turbo s'est vu, en plus des super coups et Finish flashies, rajouter de nouveaux coups : le casse-garde de Ken, le kick anti-aérien de Chun-Li, le punch « d'ouverture » de Ryu et son double punch en l'air, les déplacements rapides de Blanka...

inédits et les fameux Super Combos. Vous trouverez ces deux volets presque identiques à l'arcade sur le premier CD de cette compil'. Le second, quant à lui, contient une version un peu améliorée de Street Fighter Alpha 2 (affublé d'un « dash » pour l'occasion), jeu qui fut très populaire au Japon (1996). Sachez d'ailleurs que la super boule de Ryu y a été diminuée, Sakura possède un coup original et Guy une nouvelle Super Combo. Intéressant si vous ne l'avez pas déjà...

Reyda, antiquaire

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	INFINIE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

en résumé

Deux jeux et demi pour le prix d'un, c'est cool pour les nostalgiques. Mais autant se payer Street EX en 3D ou Bloody Roar !

GRAPHISME 88%
Bon pour SF Alpha, correct pour Super Street : certains persos sont grossiers.

ANIMATION 85%
Bonne pour SF Alpha, mais celle de Super Street est dépassée (normal).

SON 90%
Les titres offrent une bande-son de qualité. Les voix ont marqué nos mémoires.

JOUABILITÉ 83%
Super Street souffre d'un certain manque de possibilités.

100 95 90 85 **83** 75 70 65 60 55 50

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 12 22 ... Fax : 03 20 90 12 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	149,00
CASPER	299,00
DONKEY KONG 1	249,00
FIFA 98	299,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	349,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	149,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	299,00
LES SCHTROUMFS	169,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	249,00
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	99,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NBA LIVE 97	249,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	149,00
SCHTROUMPFS 2	249,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SPIROU	149,00
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZELDA 3	199,00
ZOOP	99,00

• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 99	299,00
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	149,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00
NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	99,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
SOLEIL (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
TINTIN AU TIBET	169,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
ZOOP (EUR)	69,00

• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BRAIN DRAIN	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
FIFA 98	249,00
GOLF	129,00
HERCULE	249,00
JURASSIK PARK 2	249,00
KILLER INSTINCT	169,00
LE ROI LION	199,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LUCKY LUCKE	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
PRIMAL RAGE	99,00
SPIROU	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	149,00
TENNIS	129,00
TETRIS ATTACK	199,00
TETRIS PLUS	169,00
TINTIN AU TIBET	169,00
TRACK N HELP	169,00
TUROK	199,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	99,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	299,00
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	199,00
WORLD HEROES II	199,00

Nec

→ MEMORY CARD 199 F

CD

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00
LAST BLADE	399,00
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	198,00
SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Playstation

- → PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* 990 F
- → VOLANT + PEDALIER 449 F
- → Psychopad 299 F
- → Pistolet 199 F

* 2 cons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 199,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 149,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,90
- MEMORY CARD 120 BLOCS 199,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 299,00

JEUX USA

ALUNDRA	399,00
ANDRETTI RACING	99,00
FINAL FANTASY VII	**249,00**
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
RESIDENT EVIL 2	449,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2	199,00
ACTUA ICE HOCKEY	369,00
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BASTARD	199,00
BREATH OF FIRE3	449,00
DRACULA X	249,00
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
EIN HANDER	499,00
FINAL FANTASY VII	**199,00**
FRONT MISSION 2	499,00
GRAN STREAM SAGA	399,00
GRAN TOURISMO	469,00
MARVEL HEROES	199,00
RESIDENT EVIL 2	499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART)	199,00
TEKKEN 3	499,00
TOBAL 2	499,00
XMEN VS STREET FIGHTER	499,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	**349,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	349,00
ALERTE ROUGE	349,00
BLACK DOWN	249,00
BLOODY ROAR	349,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	**369,00**
CHILL	349,00
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	329,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	**369,00**
CRYPT KILLER	249,00
DEVIL DECEPTION	349,00
DIABLO	369,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**349,00**
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL EXTREME SNOW BREAK	349,00
FINAL BOUT	299,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00
DUKE NUKEM 3D	369,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXHUMED	299,00
EXPLOSIVE RACING	**349,00**
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 96	349,00
FIGHTING FORCE	**369,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
G POLICE	369,00
GEX 3D	369,00
GTA	349,00
HERCULES	**349,00**
HERK S ADVENTURA	369,00
ISS PRO	369,00
IZNOGOOD	349,00
J MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JUDGE DREED	299,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**249,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	299,00
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MOK	299,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
M6 TURBO RACING	349,00
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	**299,00**
MOTO RACER	**369,00**
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD	**329,00**
ONE	369,00
OVER BOARD	**349,00**
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER RANGER ZEO	349,00
POWER SOCCER 2	349,00
RAPID RACER	**349,00**
REBEL ASSAULT 2	369,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	**299,00**
RISK	299,00
ROAD RASH 3D	369,00
ROCK N ROLL RACING 2	349,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SKULL MONKEY	369,00
SNOW RACERS 98	369,00
STEEL REIGN	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
SUPER PANC COLLECTION	299,00
SWAGMAN	**249,00**
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
TETRIS PLUS	299,00
THEME HOSPITAL	369,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2	349,00
TRANSPORT TYCOON	299,00
VANDAL HEART	249,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	**349,00**
WARHAMMER 2	369,00
X MEN	329,00
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

MARVEL HEROES	149,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	149,00
TOSHIDEN 3	99,00
VAMPIRE	**99,00**

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	**99,00**
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CASPER	199,00
COMMANO AND CONQUER	169,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
GRID RUN	169,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
JURASSIK PARK 2	199,00
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	199,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**99,00**
NBA LIVE 97	199,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NHL 97	199,00
NHL POWER PLAY	199,00
NUCLEAR STRIKE	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
PERFECT WEAPON	149,00
ROJET X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	129,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TOTAL NBA'96	**149,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	199,00
WIPE OUT 2097	169,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 299 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
GRANDIA	399,00
HOUSE OF DEATH	399,00
KING OF FIGHTER 96	299,00
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	469,00
LAST BRONX	199,00
LAYER SECTION 2	399,00
SAMOURAI RPG	349,00
SHINNING FORCE 3	399,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
THUNDER FORCE IV	399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
DIE HARD TRILOGY	299,00
DISCWORLD II	329,00
DUKE NUKEN 3D	**369,00**
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	**369,00**
FRANKENSTEIN	299,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK . LOST WORLD	299,00
LAST BRONX	329,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 97	199,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 96	329,00
QUAKE	369,00
SEGA TOURING GAR	369,00
SONIC R	369,00
SOVIET STRIKE	199,00
STEEL SLOPE SLIDER	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
TETRIS PLUS	299,00
WARCRAFT 2	**369,00**
WINTER HEAT	369,00
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**199,00**

Promos ... Promos ... Promos

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	169,00
BATMAN FOR EVER	169,00
BUBBLE BUBBLE	**169,00**
BUG TOO	129,00
BUST A MOVE 2	169,00
CHAOS CONTROL	99,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00
D	**149,00**
DAYTONA USA CC	99,00
DOOM	**149,00**
DRAGON HEART	**99,00**
FIFA 96	**129,00**
FIGHTING VIPERS	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
HEXEN	199,00
IRON MAN	**129,00**
JACK IS BACK	**149,00**
LEGEND DE THOR 2	149,00
MAGIC CARPET	169,00
MR BONES	99,00
NBA JAM EXTREME	**99,00**
NIGHT	129,00
REVOLUTION X	99,00
ROAD RASH	129,00
SCORCHER	99,00
SEGA AGES	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SHOCK WAVE	99,00
SPACE HULK 2	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99,00
THEME PARK	149,00
TUNNEL B1	129,00
VIRTUA FIGHTER KID	99,00
VIRTUAL ON	99,00
WWF IN YOUR HOUSE	99,00
X MEN	129,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS	449,00
BOMBERMAN	399,00
CHAMELEON TWIST	499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
DIDDY KONG RACING	399,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	**399,00**
F1 POLE POSITION	449,00
FIFA 98	499,00
FIGHTER DESTINY	469,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GRUIS N USA	399,00
HEXEN	399,00
ISS 64	**499,00**
J. MADDEN 98	499,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	**499,00**
MACE	499,00
MISCHIEF MAKER	399,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	449,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	449,00
NBA PRO	499,00
NCW VS NWO	499,00
NFL QUATERBACK 98	449,00
PILOT WINGS 64	449,00
SAN FRANCISCO RUSH	449,00
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	**399,00**
SUPER MARIO KART 64	**399,00**
TOP GEAR RALLY	499,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	**399,00**
WAVE RACE 64	**399,00**
WAYNE GRETZKY HOCKEY	449,00

FORCE PACK	
VISIBLE	129 F
VOLANT + PEDALIER	499 F
RALLONGE	89 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	99 F
MEMORY CARD	
4X	149 F
ACTION REPLAY	399 F
SHOCK WAVE	249 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F Chronopost 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM : cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2.23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Cheque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER ONE 03/98

GEX
ENTER THE GECKO

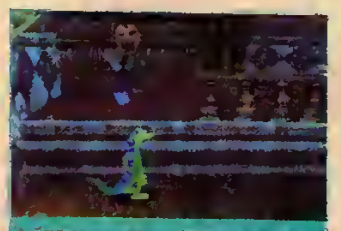
Gex : célèbre lézard qui, après un franc succès sur 3DO et une simple conversion sur PlayStation, nous revient pour un nouveau jeu de plate-forme tout en 3D. Alors heureux ? Faut voir...

Fan de la première heure du père Gex, c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai accepté de tester cette nouvelle version. Rien à dire pour ce qui est de l'univers graphique ; c'est absolument grandiose. Les couleurs crèvent l'écran et les différents décors sont presque tous bétons. Le hic, c'est que lorsque l'on joue à Gex 3D, on s'ennuie rapidement... Il faut, dans chaque niveau, collecter une flopée d'options que l'on trouve la plupart du temps sans vraiment chercher. Par ailleurs, vu que l'on croise peu d'ennemis et qu'ils sont rarement dangereux, on finit vite par regarder les mouches voler ! Les mondes sont superbes mais désespérément vides : on traverse des pièces gigantesques dans lesquelles seulement deux pauvres têtes de mort tournent bêtement sur elles-mêmes.

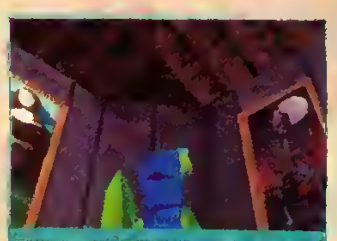
Le monde des toons est, avec celui de l'horreur, l'un de mes préférés. Dommage que l'action soit toujours aussi plate.

PAR OÙ ON PASSE ?

Alors évidemment, il reste le challenge « plate-forme », et là c'est un autre problème ! Les différentes vues ne sont pas agréables à jouer. On se demande parfois où l'on va, et sauter peut devenir un véritable calvaire : les caméras tournent au mauvais moment et, du coup, on perd son temps à changer de vue ou attendre que la cam' se place dans le bon axe. En clair, entre Gex et moi, ce n'est



Oh ! un ennemi ! C'est tellement rare d'en croiser que l'on est toujours surpris. Remarquez, il est plutôt fun celui-là !



Dans la maison hantée de Gex. Les murs s'allongent et le plafond s'éloigne... comme à « EuroDisneyLandParisFrance ».

L'avis de Leflou : « Mais coupez-lui la queue ! »

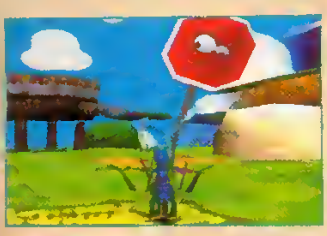
« Bon, Gex est un des rares jeux de plate-forme "à la Mario 64", c'est-à-dire complètement en vrai 3D. Les niveaux sont variés et plutôt chiadés. Les références cinématographiques sont sympathiques et la réalisation technique assure. Malgré tout ça, Gex 3D est creux, vide et, crachons-le, chiant ! Je n'ai pas envie de passer mon temps à ramasser des carottes, puis des boîtes de conserve, puis des souris bleues... Je ne veux pas d'un Pac-Man déguisé en jeu de plate-forme. Et tant pis si, pour l'instant sur PlayStation, il y a peu de jeux de plate-forme en 3D où l'on est libre de tout mouvement. Je m'en fous ! Je veux jouer à un bon jeu, et je ne me contenterai pas d'un sous-Mario, sous prétexte que l'on a que cela à se mettre sous la dent. Je préfère de loin une bonne partie de Pandemonium!. Tiens, mieux encore : "Viens là Didou, j'vais t'fracasser à Bloody Roar. Vas-y, amène ta fraise ! Allez quoi froussard, viens." »

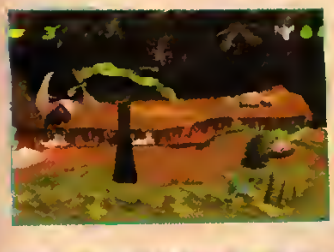
Tiens, j'ai bien tiré sur un... coyote ! Un clin d'œil amusant à ce célèbre toon.

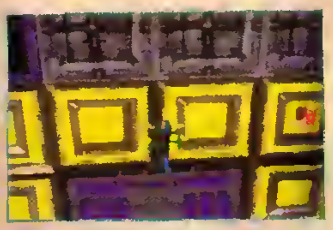
GEX ENTER THE GECKO

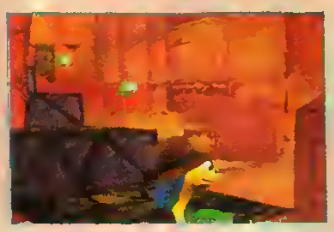
développeur	CRYSTAL DYNAMICS
éditeur	BMG
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE ET MC
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 40%







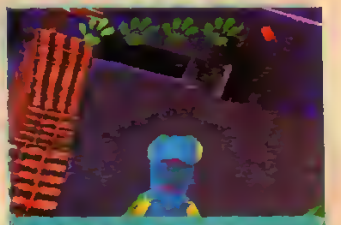


Les armures ne représentent guère de danger et pourtant elles font partie des rares obstacles du niveau...

Renversant, non ? Lorsque Gex redevient ce qu'il était avant : un véritable lézard qui peu s'accrocher partout !

plus le grand amour. J'aurais préféré retrouver tout ce qui avait fait du premier un véritable hit : une bonne dose d'humour et le côté fun du perso, qui pouvait s'accrocher partout et marcher du sol au plafond. Là, on peut toujours le faire, mais pas assez souvent. C'est bien dommage car Gex 3D reste un petit bijou d'animation aux graphismes enchanteurs. Mais de toute façon... c'est vous qui voyez !

El Didou,
comme un agneau enragé.



Une sorte de décor à la « Tron » qui ne m'a pas excité plus que cela. Le challenge est par contre intéressant.

LES MONDES

Les différents univers de Gex sont assez réussis. On y retrouve les principaux genres cinématographiques : horreur, aventure, kung-fu, science-fiction... Il manque hélas une bonne flopée d'ennemis pour que ces mondes soient bétons !

en résumé

Si vous n'avez rien contre les jeux de plate-forme creux et colorés, vous vous éclaterez peut-être avec Gex...

GRAPHISME 96%
C'est sans aucun doute le point fort du jeu. Certains niveaux sont plus que fabuleux.

ANIMATION 90%
Et si je vous disais que c'est presque parfait ! Vous me croirez ?

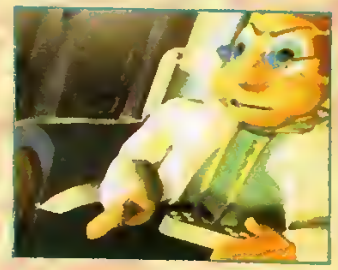
SON 85%
Cela aurait pu être beaucoup mieux... dommage. M'enfin cela reste pas mal.

JOUABILITÉ 80%
Si on oublie les problèmes de caméra, le jeu est jouable. Mais bon...

100 95 90 85 80 **75** 70 65 60 55 50

THEME HOSPITAL

Après Theme Park, Electronic Arts vous propose une nouvelle fois de tester vos capacités de gestionnaire avec Theme Hospital. Un titre drolatique qui a pour cadre le milieu hospitalier.



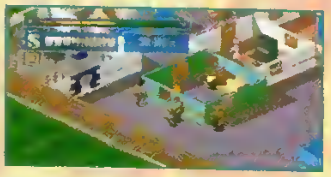
L'INTRO

La séquence d'intro est, comme l'ensemble du jeu, pleine d'humour. On y voit un médecin un paddle dans les mains, qui va ensuite opérer au bloc à la tronçonneuse.

Le principe est le même que celui des autres simulations de gestion, du style Sim City ou Theme Park : vous disposez de locaux vides et d'une somme d'argent limitée ; à vous de créer votre environnement, en plaçant les différentes salles nécessaires, plantes, bureaux, bancs et autres distributeurs de boissons... Votre but est de satisfaire vos patients, mais aussi d'engranger un maximum de thunes ! Vous êtes également chargé de recruter le personnel, d'augmenter les salaires de vos employés, voire de les licencier s'ils sont fainéants ou trop gourmands. Attention cependant à conserver toujours au moins ➔

La médecine à deux vitesses !

Vous avez beau être à la tête d'un hôpital, vous n'êtes pas l'abbé Pierre ! Vous êtes là uniquement pour faire du fric, du fric, et encore du fric... Aussi, guettez les patients qui portent le symbole du dollar au-dessus de leur tête. Ils sont particulièrement riches, et sauront se montrer généreux si vous parvenez à les soigner. Chouchoutez-les en les faisant passer avant tout le monde, par exemple. Un procédé plutôt immoral et particulièrement honteux. Si nous sommes



tous égaux devant la mort, ce n'est pas le cas devant la médecine ou la maladie. Bon, je vous laisse méditer sur le dicton du jour : « L'argent fait des miracles pas très catholiques ».

Vous recevrez parfois la visite de personnalités. Si votre hôpital leur plaît, vous aurez une prime supplémentaire.

EXEMPLE D'HÔPITAL

Ce petit hôpital vous permet d'apprécier une vue d'ensemble d'un établissement type. Dans la mesure du possible, il est préférable de regrouper les salles en fonction du personnel qui y évolue. Par exemple, groupez la pharmacie, la clinique des fractures et les salles d'observation. Ainsi les infirmières auront moins de chemin à parcourir pour aller d'une pièce à l'autre. Idem pour les médecins. Qu'il s'agisse de formuler un diagnostic ou d'opération chirurgicale, vous devez réunir les salles pour rendre les toubibs plus efficaces. Pensez à exploiter leurs compétences respectives, en plaçant les chirurgiens près du bloc opératoire, et les psychiatres près des salles de consultation prévues à cet effet. Enfin, créez un département recherche et mettez-y un chercheur. Concentrez ses efforts sur un domaine (diagnostic ou traitement) à 100 %.

1, 8, 19 et 24/ Médecine générale
2/ Salle de diagno-machine
3/ Salle de gonflage
4/ Salle de moumoute
5/ Salle de cardio-machine
6 et 18/ Salle de psychiatrie
7/ Salle d'hyperlangue
9/ Salle de formation
10 et 22/ Toilettes
11 et 26/ Salle de repos
12/ Clinique des fractures
13/ Département recherche
14, 16, et 27/ Salle d'observation/traitement
15 et 23/ Pharmacie
17/ Salle d'opération
20/ Salle de décontamination
21/ Scanner
25/ Rayons X

deux chirurgiens, même s'ils demandent des augmentations incroyables. Car arrivé à un certain niveau, ils seront très rares sur le marché. Une autre solution consiste à en former, même si ce n'est pas évident. Le personnel est réparti en quatres catégories : les médecins, qui auscultent et opèrent les patients ; les infirmières, chargées de distribuer les médicaments, du déplâtrage, et des salles d'observation ; les agents de maintenance, pour entretenir et réparer le matériel, laver le sol ou encore arroser les plantes. Enfin, les hôtesses d'accueil pour orienter les malades. Pensez à consultez régulièrement le marché pour sauter sur les bonnes affaires avant les hôpitaux concurrents.

C'EST GRAVE DOCTEUR ?

Ce jeu se différencie des autres par son principe d'évolution. Vous devrez passer avec succès douze stages, avant de goûter aux joies de la retraite. Au gré de vos nominations, vous passez d'un hôpital à un autre, et rencontrez des pathologies délirantes, et des situations nouvelles. Attendez-vous à tout : tremblement de terre et ovni seront votre lot quotidien. Bref, Theme Hospital est une simulation de gestion assez réussie, drôle et prenante, qui devrait ravir les fans du genre.

Chon

développeur	BULLFROG
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE GESTION
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 93%

En résumé

Une simulation de gestion dans un hôpital, plutôt sympathique et relativement drôle.

GRAPHISME 85%
De la 3D isométrique correctement réalisée.

ANIMATION 87%
Quelques ralentissements très rares et somme toute supportables.

SON 89%
Dans l'ensemble, les commentaires sont humoristiques.

JOUABILITÉ 93%
Une interface bien pensée pour le paddle.

NHL BREAKAWAY 98

Nintendo 64

Il manquait à la N64 une simulation de hockey digne de ce nom. Ce vide est aujourd'hui comblé par la sortie d'un Breakaway 98, première simu. N64 siglée NHL, et certainement pas la dernière...

Curieusement, la version N64 de Breakaway 98 s'avère aussi attrayante que peut être rebutante celle tournant sur PlayStation. Est-il besoin de préciser que ce jeu repose sur la désormais incontournable 3D calculée en temps réel ? Venons-en plutôt aux faits. La prise en main est un peu délicate à cause de l'utilisation de tous les boutons du paddle. En contrepartie, passé ce cap, la richesse des actions permet de développer un jeu assez réaliste. En tant que puriste, je regrette que le hors-jeu ne soit pas idéalement géré ; vos partenaires contrôlés par la console ayant trop souvent tendance à franchir la ligne bleue fatidique.

Dans l'ensemble, malgré une ou deux bricoles, Breakaway 98 se situe un cran au-dessus de Wayne Gretzky's 3D et peut prétendre rivaliser avec les meilleurs NHL de la PlayStation.

Wolfen

Le défenseur blanc s'est mis à la faute en crochetant son adversaire avec la crosse.

Toujours anecdotique, l'aspect baston permet de se défoule quand rien ne va...

Nintendo 64
NHL BREAKAWAY 98

développeur	ACCLAIM
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE HOCKEY
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	SYMPA
prix	D

PLAYER FUN 92%

En résumé

Après un Wayne Gretzky's 3D à forte connotation arcade, NHL Breakaway, nettement plus réaliste, complète la famille hockey sur N64.

GRAPHISME 85%
Le bémol du jeu, encore que cela reste largement acceptable.

ANIMATION 90%
C'est fluide et peut-être même un soupçon trop rapide.

SON 75%
La techno n'est pas la musique qui colle le mieux au hockey.

JOUABILITÉ 92%
Passé l'épreuve de la prise en main, c'est d'enfer.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

FIGHTER'S DESTINY

Nintendo 64

Enfin un nouveau jeu de baston sur N64, avec plein d'options, et tout en français. Serait-ce la bombe tant attendue par tous les fans de castagne ? Pas vraiment...

Fighter's Destiny est décevant. Certes, les neuf personnages sont tous différents, mais ils sont trop stéréotypés (il y a même un ninja nommé... Ninja !) et ne possèdent aucun style propre. De plus, les graphismes manquent de détails, ce qui rend ces combattants un peu pataudes. Par ailleurs, les affrontements ressemblent parfois à des joutes entre robots ! Bref, la réalisation pêche vraiment ; dommage car ce jeu comporte un système de comptage inédit, qui offre la victoire au plus malin... ou au plus chanceux.
Certains modes, comme le Rodéo ou le mode Challenge où l'on peut obtenir de nouveaux coups, sont intéressants mais, hélas, pas suffisamment pour les joueurs chevronnés. Les débutants, en revanche, pourront se laisser tenter. En clair, il mérite votre attention si vous n'avez jamais eu le courage de vous mettre à la baston. Mais est-ce bien votre cas ?

Reyda

Parmi les persos cachés, citons le Suisse, le vieux maître et la vache.

Les coups sont loin d'être spectaculaires, mais certains enchaînements valent le détour.

développeur	IMAGINEER
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

En résumé

Un « petit jeu » qui, malgré de très bonnes idées, ne satisfera que les novices en matière de combat. C'est bien dommage...

75%

GRAPHISME 70%
Pour une Nintendo 64, ce n'est pas bien terrible.

ANIMATION 80%
Plutôt bonne, mais certains coups manquent d'ampleur.

SON 88%
Les voix sont correctes et les musiques entraînantes.

JOUABILITÉ 78%
Seulement deux boutons de frappe. L'esquive est inutilisable.

ViteVu

PLAYSTATION

Time Shock

prix 70%

éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

Après The Web, Time Shock Pro Pinball est le second jeu de flipper que sort Ubi Soft. Une dizaine de tableaux devait être présent, mais finalement il n'en est rien, puisqu'à l'instar de The Web, un seul et unique tableau est disponible. Comme son aïeul, Time Shock comprend des petits jeux dans le jeu, des sortes de stages bonus. Finalement, on se rend compte que ce nouveau titre n'apporte rien de nouveau. Même si la jouabilité est correcte, ça fait un peu léger pour justifier un nouvel investissement, surtout si vous possédez déjà un jeu du genre.

Chon

PLAYSTATION

Actua Ice Hockey

prix 65%

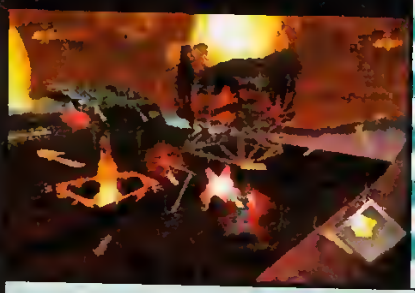
éditeur	GREMLIN INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE HOCKEY
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Actua Ice Hockey est le jeu officiel du tournoi olympique de hockey sur glace (à Nagano). Ça nous change de la batterie de simulations siglées NHL ! Il s'en distingue d'ailleurs par son interface simplifiée à l'extrême, peut-être même un peu trop, au point que les aficionados resteront sur leur faim. Les angles de vue proposés ne sont pas ce qui se fait de mieux dans le domaine. Quant aux commentaires, traduction littérale de la version anglaise, ils frisent le grotesque. Bien que simple d'accès, Actua Ice hockey n'est pas franchement le jeu idéal pour susciter des vocations.

Wolfen

PLAYSTATION

One



prix 80%

éditeur	BMG
textes	ANGLAIS
genre	JEU DE TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	OUI

One est un jeu qui fait très bonne impression lorsqu'on le découvre. Il faut dire que le premier niveau, qui sert d'introduction, en met plein la vue : le héros que vous dirigez s'échappe d'un labo de recherche, poursuivi par un énorme vaisseau de la police, qui détruit tout sur son passage. Graphismes sympa, mouvements de caméra à la Pandémonium!, explosions à go-go, sauts de la mort... ça commence plutôt bien. La suite laisse également présager du meilleur, lorsqu'on peut se servir de l'arme greffée au bras du héros, à la « Cobra ». On shoote alors les ennemis au loin avec un laser ou d'autres armes, et on latte ceux qui s'approchent d'un coup de manchette. Plus le carnage s'intensifie, plus le héros devient hystérique, augmentant par là même son énergie et la puissance de son laser. Mais au bout d'un moment, c'est le joueur qui commence un peu à s'énerver... Il n'est pas très évident de viser les ennemis. En revanche, eux sont très doués pour vous repérer et vous allumer. Ils sont, de plus, très nombreux et résistants. Les combats sont alors pas mal bourrins et confus. Par ailleurs, l'action devient assez répétitive : on ne retrouve plus vraiment les surprises du niveau d'introduction. One n'est finalement pas si mauvais, mais il est loin de mériter son titre de meilleur jeu d'action de l'année 1997 décerné par les magazines US ! Et ce, devant Tomb Raider II. Ce n'est qu'à moitié étonnant de la part des Américains, lorsqu'on sait qu'ils avaient en son temps primé Twisted Metal (jeu tout aussi bourrin...). Ha, ces Ricains !

Bubu

PLAYSTATION

Bust-A-Move 3 DX

prix **86%**

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: BUST-A-MOVE!
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: OUI

Cette troisième mouture de Bust-A-Move est sortie en septembre 97 sur Saturn. C'est donc au tour de la PlayStation de l'accueillir. Plusieurs modes de jeu sont disponibles (Arcade, Challenge, Win Contest, et Collection). Mais comme d'habitude, c'est à plusieurs que ce soft se révèle vraiment bon. Cela étant ce jeu sympa ne s'impose pas si vous possédez déjà une mouture antérieure. Enfin, comme cette version PlayStation est identique à celle sortie sur Saturn, je vous renvoie au test de cette dernière, publié dans le numéro 78 de Player One.

Chon

PLAYSTATION

NBA Fastbreak '98

prix **89%**

éditeur: GT
textes: ANGLAIS
genre: BASKET
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

C'est apparemment la nouvelle mode que de rebaptiser les jeux de basket. Cela a commencé avec NBA in The Zone 3, nommé NBA Pro 98. C'est maintenant au tour de NBA Action 98, sorti sur Saturn en janvier, de changer de nom en arrivant sur PlayStation, pour devenir NBA Fastbreak '98. À part ça, le jeu est resté strictement identique, exception faite des graphismes. En effet, cette mouture se révèle, sur le plan esthétique, nettement supérieure à celle tournant sur Saturn. C'est pourquoi je vous renvoie au test paru dans le PO n° 82, si vous souhaitez en savoir plus.

Chon

Vite Vu

PLAYSTATION

Rock & Roll Racing 2

prix 60%

éditeur	INTERPLAY
textes	ANGLAIS
genre	COURSE DESTROY
nombre de joueurs	1 A 2 (EN LINK)
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

Rock & Roll Racing, sorti voici déjà quatre ou cinq ans sur 16 bits, était un jeu de caisses très fun. On y pilotait des bolides sur des circuits en 3D isométrique. Le jeu portait bien son nom car les musiques étaient des classiques du rock qui rythmaient bien l'action. Dans ce second volet, exit Deep Purple et consorts. Résultat : la magie n'opère plus. Même l'esprit convivial n'est plus de mise car le mode Deux joueurs n'est disponible qu'en link. Graphiquement, ce n'est pas très beau, et on passe son temps à lâcher des mines et à tirer droit devant...

Chon

GAME BOY

Superman

prix 68%

éditeur	TITUS
textes	ANGLAIS
genre	BEAT'EM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Superman sur Game Boy n'est pas ce que l'on pourrait appeler un bon jeu. Il n'est pas franchement beau, pas tout à fait amusant et loin d'être aussi jouable qu'un DKL. Néanmoins les 'tites n'enfants qui ne cherchent pas la complication s'amuseront certainement à faire voler le « cake en pyjama bleu et rouge », ainsi qu'à lui faire renvoyer les balles ennemies. Nous voici donc face à un soft sans saveur pour les plus grands, mais qui éclatera peut-être les plus jeunes. J'espère beaucoup plus de la version N64 du « super homme », qui est en cours de développement.

El Didou

NINTENDO 64

WCW Vs NWO

prix 92%

éditeur	THQ
textes	ANGLAIS
genre	CATCH
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Sous le titre peu évocateur de WCW Vs NWO se cache le premier jeu de catch digne de ce nom sur console. C'est quand même extraordinaire qu'il ait fallu attendre la 64 bits pour bénéficier d'un jeu de catch à base de 3D polygonale. Dans cet exercice, la N64 s'en tire plutôt bien, même si les combattants conservent un léger aspect cubique. Ce petit défaut est très vite occulté par la qualité exceptionnelle de l'animation. Il est évident que l'apport de la 3D y est pour beaucoup. Les jeux précédents reposaient systématiquement sur le bitmap, avec tous les petits défauts que cela implique. Désormais, les différents mouvements des catcheurs s'enchaînent avec une fluidité et une souplesse remarquables qui confèrent à ce jeu un aspect réaliste. Avec pas moins de quarante catcheurs, chacun doté d'une panoplie d'attaques différentes, on a de quoi s'occuper un bon moment avant de tout voir. La durée de vie est encore renforcée par la présence de cinq modes de jeu offrant une large diversité de styles de combat. On note enfin la présence de musiques d'une qualité étonnante compte tenu du support cartouche.

Bref, il n'est pas nécessaire d'être un fan de catch pour apprécier ce jeu. La preuve, Didou et Bubu, deux piliers de la rédaction aux personnalités radicalement opposées, ont tout deux exprimé un vif intérêt pour ce jeu. C'est bien la première fois qu'un jeu de catch suscite une once de respect à la rédaction !

Wolfen

NINTENDO 64

Chameleon Twist

prix	70%
éditeur	SUNSOFT
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME3D
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON

Chameleon Twist est un peu dans l'esprit de Bomberman, à commencer par les modes de jeu. Après avoir passé toutes les étapes du mode Entraînement, destiné à maîtriser les différentes actions réalisables, vous pouvez vous lancer dans le mode Aventure, ou bien jouer en mode Battle. Dans ce dernier, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément, sur différentes arènes. Le but étant de faire tomber son ou ses adversaires de la plate-forme. Pour cela, vous pouvez donner des coups de langue, ou bien attraper des objets (ou animaux) pour les lancer sur vos adversaires. Mais, à l'instar de Bomberman sur Nintendo 64, ce mode se révèle inférieur au jeu en solo, beaucoup plus amusant mais évidemment moins convivial.

Après avoir choisi votre perso, vous évoluez dans un jeu de plate-forme en 3D. Votre langue vous sera d'un grand secours pour progresser et vous défendre. Ainsi, grâce à elle, vous pouvez vous accrocher à un plot pour traverser un passage au-dessus du vide. Un peu comme avec le casque agrippeur dans Lomax. Sauf que là, vous avez la possibilité de tourner autour de l'axe (un plot). Vous pouvez également vous en servir comme d'une perche, pour sauter plus haut. Enfin, vous attraperez des ennemis pour ensuite les recracher sur d'autres.

Les pièges sont des classiques de la plate-forme, sans oublier les inévitables boss, le pourcentage d'exploration et le temps, mémorisé sous forme de record. Bref, Chameleon Twist, sans être à la hauteur d'un Mario, ne s'en tire pas trop mal. D'autant plus que la 3D ne rend pas la jouabilité délicate. Dommage encore une fois, que le mode Multijoueur ne soit guère passionnant. À voir toutefois avant d'investir...

Chon

PLAYSTATION

Clock Tower

prix	68%
éditeur	ASCII
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

Clock Tower est un nouveau jeu d'aventure doté d'une interface typiquement micro. Je l'attendais avec impatience et c'est finalement... la déception à l'arrivée. L'histoire, mi-polar mi- horreur, semblait pourtant sympa, avec une trame construite selon un système de fourches, offrant ainsi cinq fins différentes pour chaque personnage. Mais la qualité médiocre des graphismes, à laquelle s'ajoutent des textes au défilement d'une lenteur exaspérante, ne m'ont pas permis de plonger totalement dans l'ambiance sombre, qui caractérise ce jeu. Dommage !

Wolfen

Dans le numéro de mars, 3 séries :

.You're Under Arrest.
.Flag Fighter.
.3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur la japanimation

En vente le 27 février

Certains se sont plaints du fait que les astuces sur Duke Nukem 64 parues dans « Player One » n° 82 ne fonctionnaient pas. Allons, allons ! Comme on vous l'a déjà expliqué dans le Courrier des lecteurs du dernier numéro, les astuces sont bonnes ; c'est votre version du jeu qui ne l'est pas ! En effet, comme vous pouvez le constater sur les photos, mes astuces ont été effectuées sur la version française. Or les premiers exemplaires du soft distribués en France étaient des versions anglaises ! Les codes sont donc incompatibles...

Bubu, c'est pas moi m'sieur !

Mots de passe

Courier Crisis (PlayStation)

Niveau 1 : EFLCIFCGKJ
Niveau 2 : IFLCIFCCKI
Niveau 3 : MFLCIFCOKJ
Niveau 4 : AFLCIFCKKJ
Niveau 5 : FHCLFIGCJL
Niveau 6 : FLCLFICCIL
Niveau 7 : FPCLFIOCJL
Niveau 8 : FDCLFIKCJL
Niveau 9 : KFLCIFCGII
Niveau 10 : OFLCIFCCII
Niveau 11 : CFLCIFCOIJ
Niveau 12 : GFLCIFCKIJ
Niveau 13 : FFCLFIGCJJ
Niveau 14 : FJCLFICCIJ
Niveau 15 : FNCLFIOCJJ
Personnages secrets :
- Extraterrestre : XFIFTYONEX
- Gorille : SAVAGEAPES

G-Police (PlayStation)

Voici la suite des codes :
11/ ANDOOOO
12/ KIMBCHS
13/ ANDYMAC
14/ YERMAN
15/ OLLIEB
16/ THEYOLK
17/ TONYMASH

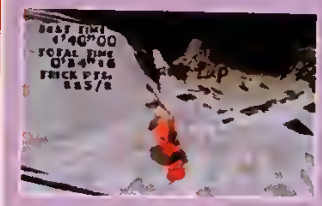
LE CODE DU MOIS

Steep Slope Sliders

Nouvelles tenues, mini jeu, etc.

Bubu

- Nouvelles tenues : avant de choisir votre surfeur, **maintenez X + Y + Z et pressez A ou C** pour le sélectionner. Pour changer la météo pressez, immédiatement après avoir choisi votre personnage, les boutons suivants — avant que l'écran de chargement n'apparaisse (now loading) Maintenez ces boutons jusqu'à ce que le jeu commence :
- Petit matin : **maintenez Z + Gauche + A.**
- Coucher de soleil : **maintenez Z + Droite + A.**



- Nuit : **maintenez + Bas + A.**

Pour jouer à Steep Slope Shooters, à l'écran où est inscrit « Press Start Button », **maintenez enfoncé X + Y + Z + L + R + B + C**, et avec le petit orteil appuyez sur **A** pour aller dans le menu Option ! Tout en gardant les mêmes boutons appuyés, placez le curseur sur Exit et pressez à nouveau **A**. Vous verrez alors le mini jeu.

Cool Boarders 2

Les dix pistes en mode Miroir

Bubu

Attention mes amis, ces codes sont uniquement garantis sur la version américaine du jeu. Toutefois je vous les donne en primeur car je pense qu'ils devraient fonctionner sur la V.F.
À l'écran de sélection des modes de jeu, déplacez le « curseur » successivement sur : **FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, AIR RACE, FREE STYLE** ; une fois là, **maintenez L1 + L2**, et appuyez deux fois sur X (pour choisir le nombre de joueurs). Attention, la

manip' doit être faite en moins de quatre secondes ! Si elle est bonne, vous entendrez des cris.

Z

Invincibilité, victoire, etc.

Bubu

Mettez la Pause durant une partie, puis appuyez sur les boutons suivants :

- Pour que vos unités soient plus costauds : ■,●,×,▲,▲,×,●,■
- Pour que vos unités soient invincibles : ■,▲,●,×,×,●,▲,■
- Pour détruire le fort ennemi ou le vôtre : ×, ▲, ■, ●, ▲, ●, ×, ■.

Ensuite, prenez la deuxième manette, et appuyez sur ▲, pour détruire le fort ennemi, ou sur ■, pour éliminer le vôtre.

Nascar 98

Nouvelles voitures

Nanar

À l'écran du choix des voitures, mettez le curseur sur « choix de la voiture », et faites-les défiler. Arrêtez-vous sur celle de Bobby Labonte ou celle de Kenny Wallace. **Maintenez ensuite ×, et pressez Bas ou Haut,** pour les modifier. Celle de Bobby deviendra Pinnacle, et celle de Kenny se changera en voiture d'E.A. Sports.

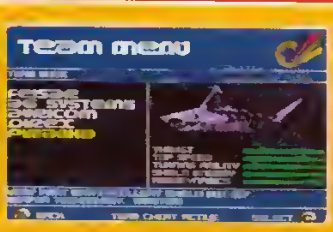
WipEout 2097

Tous les circuits, armes, vaisseaux...

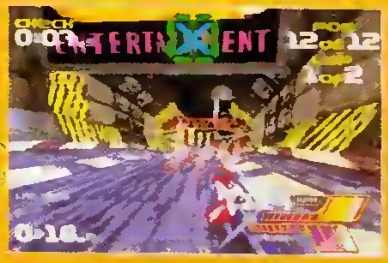
Bubu

Les codes pour WipEout 2097 Satum sont enfin sortis ! J'ai craint de devoir attendre jusqu'à la date indiquée dans le titre...

- Vaisseaux transformés en animaux : dès le début du chargement du jeu, **maintenez L + R + Bas** jusqu'à ce que l'écran titre apparaisse. Allez ensuite dans le menu de sélection des vaisseaux.



- Accès à la classe fantôme : à l'écran du choix des équipes et des pistes, déplacez d'abord le curseur mauve n'importe où (sauf sur la case pour lancer le jeu), puis **maintenez L + R + Bas, et tapez sur A, A, B, B, C, C.**
- Accès à toutes les pistes des classes : à l'écran du choix des équipes et des pistes, déplacez d'abord le curseur mauve n'importe où (sauf sur la case pour lancer le jeu), **puis maintenez L + R + Bas, et tapez X, X, Y, Y, Z, Z.**
- Obtenir l'équipe secrète : à l'écran du choix des équipes, **maintenez L + R + Bas, et tapez A, X, B, Y, C, Z.**



Les codes suivants s'effectuent durant une partie :

- Toutes les armes : **maintenez L + R + Bas, et appuyez sur A, A.** À chaque fois que vous utiliserez une armé, une autre la remplacera.
- Recharger votre énergie : **maintenez L + R + Bas, et tapez sur B, B.**

- Stopper le chronomètre : **maintenez L + R + Bas, et tapez sur deux fois C.**
- Posséder la mitrailleuse : **maintenez L + R + Bas, et appuyez sur X, X.**
- Graphismes en fil de fer : **maintenez L + R + Bas, et tapez Z, Z.**
- Pilotage auto : **maintenez L + R + Bas, et appuyez sur X, Y, Z, X, Y, Z, X, Y, Z**, puis appuyez sur **C** pour engager le pilotage automatique.

Mots de passe

18/ ANDYCROW
19/ BIONIC
20/ TSLATER
21/ IAINTHOD
22/ JONRITZ
23/ CLAIREC
24/ STEVEBOT
25/ ANGUSF
26/ EUANLEC
27/ EDFIRE
28/ STUBOMB
29/ THONBOY
30/ JIMMAC
31/ PUGGER
32/ ROSSCO
33/ CAKEBOY
34/ NIKNAK
35/ SAGLORD

Codes spéciaux :

- PANTALON : le mot « cheat » apparaît à droite de l'écran. Allez ensuite dans le menu Entraînement, et vous découvrirez six missions secrètes.
- WOOWOO : sirènes hurlantes.
- SUPACAM : ennemis super rapides.

(Antoine Roy)

TOCA Touring Car Championship (PlayStation)

Entrez ces mots à la place du nom du joueur. Vous entendrez alors « Cheat Enable » et pourrez ensuite entrer votre vrai nom avant de commencer la partie.

- Plus de collisions avec les autres voitures : CMNOHITS
- Jouer de nuit : CMSTARS
- Brouillard de toutes les couleurs : CMDISCO
- Tous les circuits : JHAMMO

Mots de passe

- Nouveaux championnats : PATSCREEM
- Voir l'hélicoptère de TV : CMCOPTER (changer les vues de la voiture).
- La vue du dessus : CMMICRO
- La vue style caméra de télé : CMFOLLOW
- La vue style karting : CMCHUN
- Décor de dessin animé : CMTOON
- Voitures un peu plus légères : CMLOGRAV
- Deux nouvelles voitures : CMGARAGE (à l'écran de sélection des voitures, allez tout à droite après la Laguna).
- Inverser le sens de la pluie : CMRAINUP
- Super vitesse : XBOOSTME (attention, ce code fonctionne un peu bizarrement).

Z (playStation)

- Niveau 2 : ■, ▲, ×, ●, ▲, ■, ●, ×
- Niveau 3 : ■, ×, ●, ▲, ▲, ■, ×, ●
- Niveau 4 : ■, ▲, ×, ●, ●, ▲, ×, ●
- Niveau 5 : ×, ●, ■, ×, ▲, ■, ×, ●
- Niveau 6 : ■, ●, ▲, ×, ●, ×, ■, ●
- Niveau 7 : ×, ●, ■, ×, ▲, ▲, ×, ●

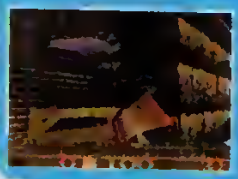
a Hot-line la
lus complète !
515 PLAYER ONE
apez *HL
23F/mn

Quake

Niveau de difficulté Nightmare

Bubu

Dans le niveau d'introduction, où vous choisissez les niveaux de difficulté, allez au quatrième épisode. Ensuite, jetez-vous à l'eau, dirigez-vous contre la paroi de gauche et laissez-vous tomber. Vous atterrirez sur une corniche. Au même niveau que la corniche, se trouve un passage qui mène au niveau Nightmare...



Duke Nukem 3D

Jouer à Death Tank

Daffy Duck

Pour jouer à Death Tank, il suffit de posséder une sauvegarde de Quake ou d'Hexumed dans la mémoire de la console. Fallait le savoir !

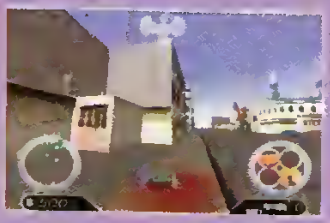
Auto Destruct

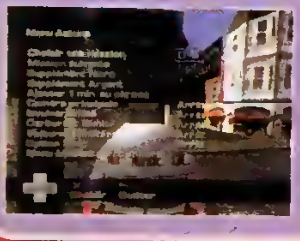
Missions, invincibilité, armes

Otto Mobile

Les codes suivants s'effectuent au menu principal avant de jouer, ou durant le jeu, après avoir mis la Pause. Quand un code est réussi, il se manifeste par un bruit.

- L'âme des piétons morts s'élève au ciel : **Haut, R1, Bas, L1, Haut, Gauche, R1, Droite, L1.**
- Invincibilité : **Gauche, R1, Haut, L1, Haut, Droite, R1, Bas, L1.**
- Menu Configuration dépannage : **Haut, Droite, Gauche, Bas, l, L1, R1, R1, L1, l, Bas, Gauche, Droite, Haut.** Ce menu vous permet d'avoir toutes les armes, de désactiver les dialogues et les collisions.
- Menu Astuce : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1, R1, R1.** Il apparaît en bas du menu principal. Dans ce menu, vous trouverez d'emblée une option pour les caméras, et une autre pour des voitures illimitées. De plus, ce même menu permet d'activer les codes ci-dessous. Pour les activer, il faut soit faire marche/arrêt, soit placer le curseur sur le code puis appuyer sur un bouton :
- Les piétons meurent dans un mare de sang : **L1, Bas, R1, Gauche, L1, Droite, R1.**
- Choisir la mission : **Haut, Bas, ●, L1, R1, L1, ●, Bas, Haut.**
- Aller à la mission suivante : **■, ●, R1, L1, ●, Bas, L1, Haut.**
- Supplément de nitro : **L1, ●, Bas, L1, Haut, ■, ●, R1.**
- Supplément d'argent : **L1, R1, Haut, ●, Bas, ■, Droite, R1, L1.**
- Ajouter une minute au chrono : **Bas, L1, L1, ●, ●, R1, Haut, ■, L1.**
- Invulnérabilité : **L1, L1, L1, L1, Gauche, ●, ●, ■, L1.**
- Carburant illimité : **L1, ●, Gauche, L1, ●, R1, L1, Haut, R1, Bas.**
- Menu mise au point de la voiture : **L1, R1, L1, Haut, Bas, ●, Bas, Droite, Gauche, ■, R1.** Ce menu permet de choisir votre moteur, des pneus, une armure.
- Choix de la voiture : **L1, R1, L1, Haut, Bas, ●, Bas, Droite, Gauche, ■, R1.** La sélection s'effectue dans le menu de mise au point de la voiture.





Les trois codes suivants doivent être activés dans le menu Time Trial du menu principal :

- Niveau New York : **L1, Droite, Bas, Gauche, Haut, R1.**
- Niveau Tokyo : **L1, Gauche, Droite, R1, Gauche, Droite, L1.**
- Niveau Subway : **L1, Gauche, L1, R1, Droite, R1.**

Moto Racer

Drôles de motos...

Stéfan Peterhansel

Voici encore des codes pour Moto Racer. Comme les anciens, ils s'effectuent rapidement à l'écran titre.

- Voir le générique de victoire : ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, **L1, Haut, R2, ✕.**
- Motos type *Retour du Jedi* : **Haut, Haut, Haut, Bas, L1, R2, L2, R1, ●, ✕.**

- Moto sans pilote : **Gauche, Gauche, ▲, Droite, Droite, Haut, Bas, L1, R1, ✕.**
- Pilote sans moto : **Droite, Droite, ●, Gauche, Gauche, Bas, Haut, L2, R2, ✕**

Critical Depth

Armes secrètes

Jacques-Yves Costaud

Voici des manipulations secrètes qui permettent de faire de nouveaux tirs :

- Baril explosif : **maintenez R2 et pressez Gauche, Droite, Haut.**
- Larguer une mine de surface : **maintenez R2 et pressez Droite, Gauche, Bas.**

Resident Evil Director's Cut

Niveau très facile

Bubu

À l'écran titre, placez le curseur sur Avancé, puis **maintenez Droite** pendant trois secondes. Les caractères deviennent alors verts, et il y a plus de sauvegardes et de chargeurs à votre disposition.

Croc

Tous les niveaux

Bubu

À l'écran titre où « Press start » est inscrit, **maintenez enfoncé X + Y + Z**, jusqu'à ce que « Enter password » s'affiche. Ensuite, tapez : **Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite.** Ouf ! Vous êtes transporté sur l'île, où vous pouvez choisir les niveaux avec les boutons **L** et **R**.

Sonic R

Jouer avec le même perso à deux

Bubu

À l'écran du choix des personnages, en mode Deux joueurs, le premier choisit son perso ; le second place le curseur sur le même, maintient **X + Y + Z** et le prend aussi.

Mots de passe

- Niveau 8 :
✕, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■, ✕
- Niveau 9 :
●, ✕, ●, ■, ✕, ●, ■, ●
- Niveau 10 :
●, ▲, ●, ●, ■, ▲, ✕, ●
- Niveau 11 :
✕, ■, ●, ✕, ✕, ■, ■, ●
- Niveau 12 :
✕, ✕, ●, ✕, ●, ✕, ■, ●
- Niveau 13 :
●, ▲, ✕, ●, ▲, ■, ✕, ●
- Niveau 14 :
■, ▲, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■
- Niveau 15 :
■, ▲, ✕, ●, ■, ▲, ✕, ●
- Niveau 16 :
●, ✕, ●, ■, ■, ✕, ■, ✕
- Niveau 17 :
●, ■, ▲, ✕, ▲, ✕, ●, ■
- Niveau 18 :
■, ●, ■, ✕, ✕, ●, ●, ▲
- Niveau 19 :
✕, ●, ✕, ●, ▲, ▲, ✕, ●
- Niveau 20 :
▲, ▲, ✕, ●, ▲, ▲, ✕, ●

NFL QuarterBack Club '98 (Nintendo 64)

Ces codes se tapent dans le menu Cheat du jeu, et s'activent en appuyant sur Start. Revenez ensuite au menu principal, et commencez une partie. Attention, un seul code peut être activé à la fois.

- GLYTHMD : *gros joueurs.*
- RNLDSWZNGR : *joueurs plus lents.*
- SMLMDGT : *petits joueurs.*
- BBMNTBL : *joueurs aplatis.*
- JPNSMWR : *joueurs demi-portions.*
- DWNDRV : *donne une infinité de « Downs ».*

Mots de passe

GTA (PlayStation)

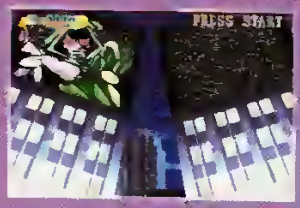
J'espère que je n'aurais pas d'ennuis avec la police en vous donnant ces codes, car ils rendent le jeu encore plus immoral (c'est pas bien de tricher...). Rentrez-les à la place du nom de votre perso.
- CAPRICE : choix du niveau.
- EATTHIS : 4e degré de recherche par la police.
- BLOWME : coordonnées de votre position.
- WEYHEY : 9 999 990 points.
- GROOVY : tous les flingues et munitions infinies, clé de la prison, armure.
- MADEMAN : choix du niveau, armure, clé de la prison, tous les flingues et munitions infinies.
- THESHIT : toutes les armes et munitions infinies, choix du niveau, 99 vies, multiplicateur par 5, clé de la prison, armure.
- BSTARD : toutes les armes et munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, multiplicateur par 5, clé de la « zonzon », amure, coordonnées de votre position, 4e degré de recherche par la police.

Envoyez vos astuces à Bubu
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

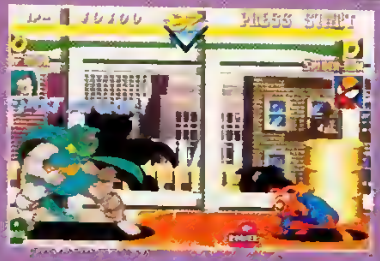
Marvel Super Heroes

Boss

Speed Herman

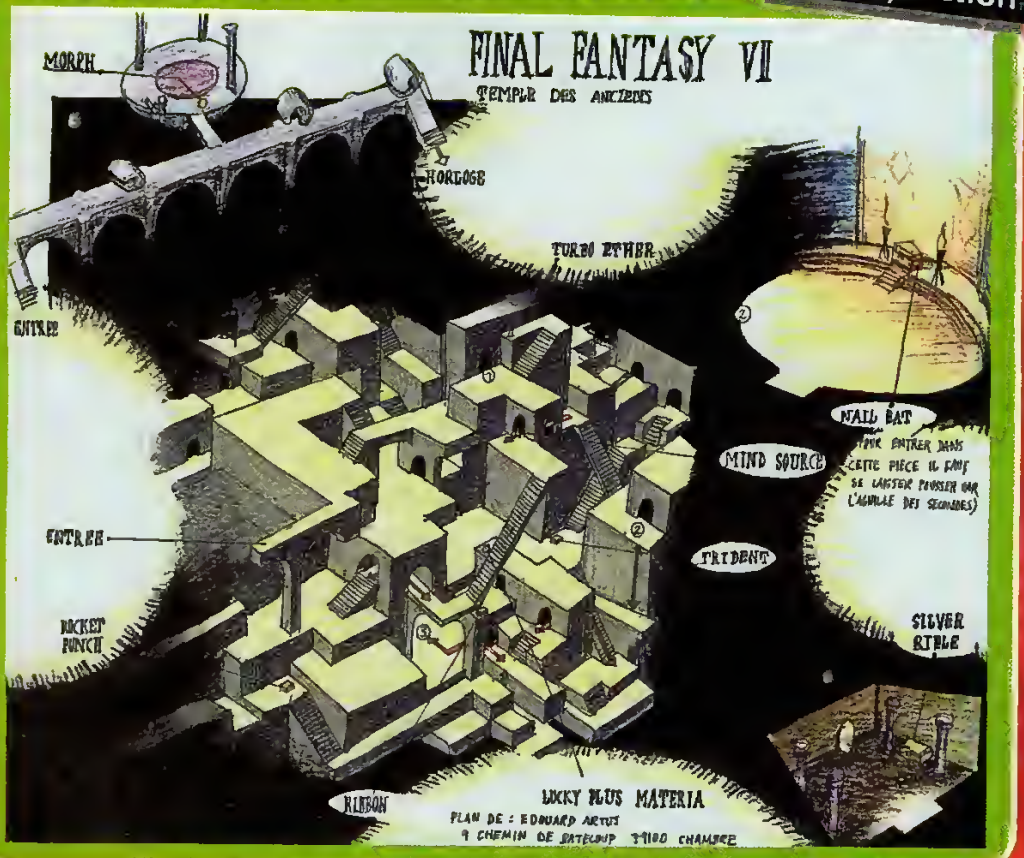


- Pour jouer sans les gemmes : prenez le mode « Versus », choisissez vos combattants, et à l'écran de sélection du niveau, maintenez enfoncés **L + R.**
- Boss : dans les options, mettez les « Short Cut » sur « Off ». Ensuite, finissez le jeu (à moins que vous ne possédiez déjà une sauvegarde avec le jeu terminé). Pour faciliter la chose, sélectionnez la difficulté à une étoile, et des combats en un round. Une fois le jeu fini, effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran de sélection des persos :
- Pour avoir Fatalis : **Bas, Bas, pressez et maintenez A, pressez et maintenez B, pressez et maintenez C.**
- Thanos : **Haut, Haut, pressez et maintenez Z, pressez et maintenez Y, pressez et maintenez X.**



LE PLAN DU MOIS

Voici un plan sans fantaisie, sans chichi, mais très joli... et utile. Son auteur, Edouard Artus, pourrait être engagé comme illustrateur chez Square ! En attendant, il gagne le jeu Castlevania, offert par Ubi Soft.



Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

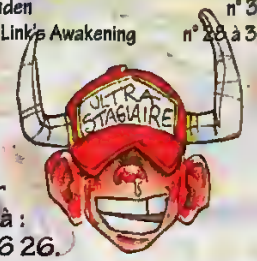
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Joker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 1
Castlevania	n°
Donkey Kong 94	n° 31 à 3
Donkey Kong Land	n° 3
Donkey Kong Land 2	n° 3
Double Dragon	n°
DragonHeart	n° 3
Duck Tales	n°
Gargoyle's Quest	n° 4 à
Gremlins II	n°
Kid Dracula	n° 19 et 2
King of Fighters 95	n° 3
Kirby's Dream Land	n° 13 et 1
Megaman	n° 9 et 1
Megaman II	n° 17 et 1
Pinocchio	n° 3
Super Mario Land	n°
Super Mario Land 2	n° 22 à 2
Tetris	n°
TMHT : Fall of the Foot Clan	n°
Toshinden	n° 3
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 3



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Guide PlayStation

TOMB RAIDER II

Suite et fin

Vous être très nombreux à attendre avec impatience la suite de la solution de Tomb Raider II. Sans plus tarder, découvrons le cheminement illustré et détaillé par les plans complets des derniers niveaux.

Tableau de légendes e la fin du guide.

L'épave du Mario Doria

Lara entame l'exploration de l'épave du Maria Doria. Vous constaterez d'ailleurs que pour une épave, le Doria Maria est plus fréquenté qu'un péage de l'A6, un week-end du 15 août ! Votre tâche consiste à réunir trois coupe-circuits, à utiliser ensuite dans un endroit bien spécifique.

1 LE PREMIER SALON

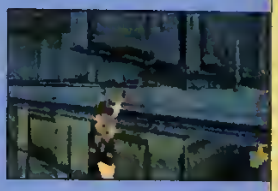
Le niveau commence par une courte phase de natation durant laquelle vous êtes confronté à un plongeur. Après vous en être débarrassé, vous atteignez une plate-forme surplombant un puits. Glissez en arrière sur la pente, et agrippez-vous au rebord pour sauter de moins haut. En contre-bas des dalles s'effritent pour vous faire chuter dans un salon.

2 SECRET N° 1

Allez dans la pièce d'où ont surgi deux gardes. Tout de suite à votre gauche, derrière des colonnes, un morceau de plafond est manquant. Hissez-vous dans le couloir sombre et shootez le garde qui s'y trouve. Ensuite, avant de sauter dans le réduit qui renferme la statue de pierre, attendez la venue d'un second gus qui arrive dans votre dos.

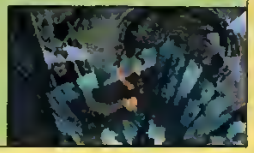
3 LE PREMIER COUPE-CIRCUIT

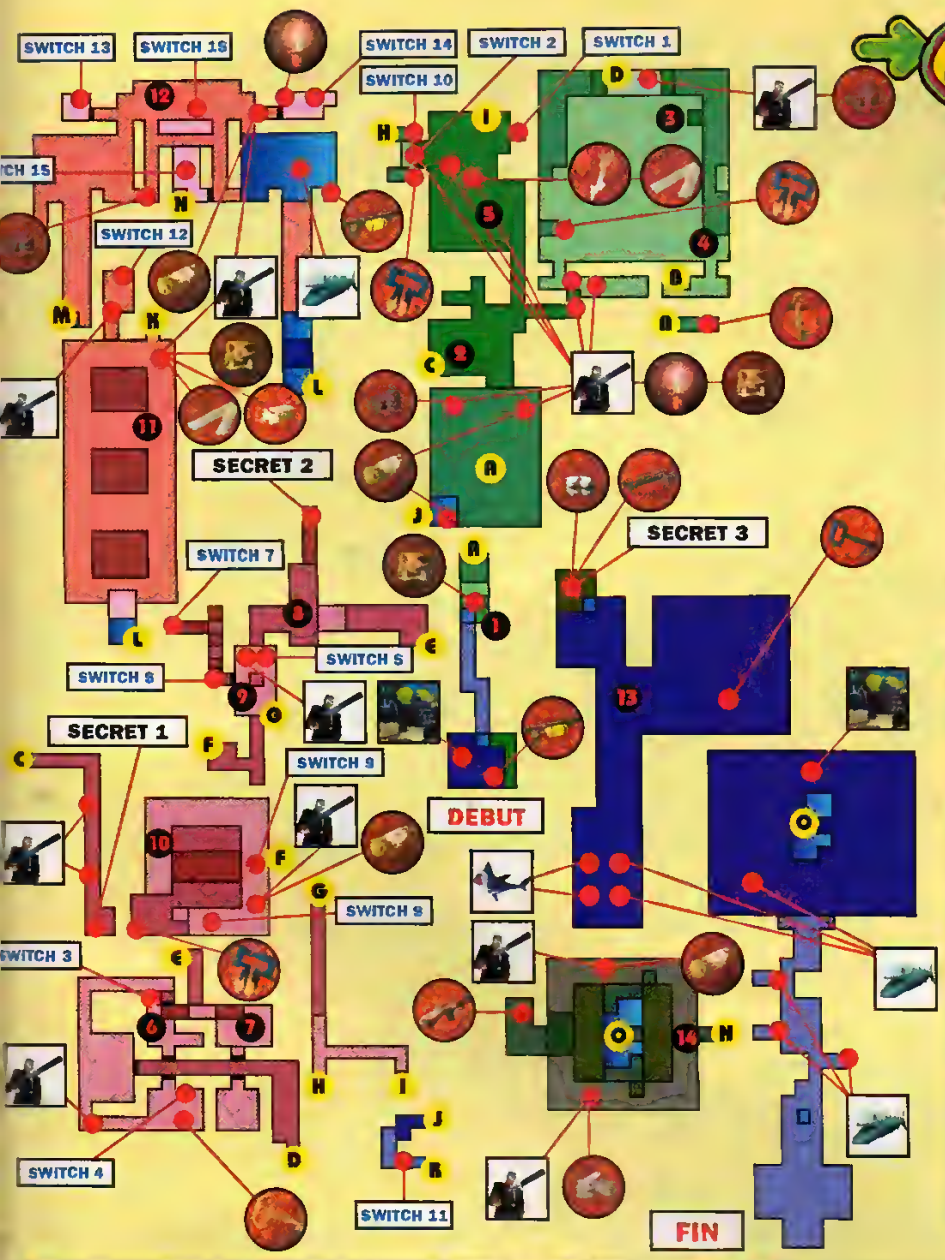
Dans la salle des colonnes, trois blocs mobiles obstruent deux passages. Tirez-les et entassez-les dans le cul-de-sac situé à leur gauche. Empruntez l'issue de droite, et shootez le comité d'accueil constitué de trois types. Dans la grande salle suivante, tuez le sniper sur le balcon cernant la salle. Au fond à droite, une dalle légèrement surélevée vous permet de vous hisser sur le balcon. Suspendez-vous au rebord et déplacez-vous sur la gauche afin de gagner la partie opposée. Au bout de cette dernière, faites un grand saut pour atteindre la plate-forme où se trouve le premier coupe-circuit.



4 CLEF N° 1

Prenez l'issue de gauche ; du verre pilé défend l'accès à un puits, au fond duquel se trouve encore du verre. Avancez avec précaution et suspendez-vous au rebord. Laissez-vous tomber en vous rattrapant au rebord inférieur. Celui-ci donne sur un cul-de-sac dans lequel vous trouverez la clef n° 1. Pour remonter, sautez et agrippez-vous au rebord opposé, puis effectuez un bond en diagonale pour éviter le verre.



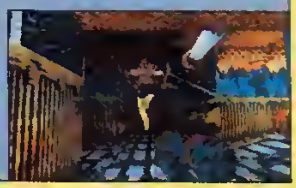


7 SORTIE DE LA CALE

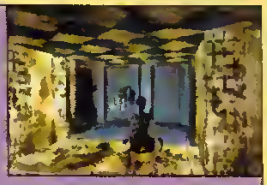
Utilisez la clef rouillée pour ouvrir une autre porte (dans la galerie des portes à « volant »). Placez le bloc mobile dans le prolongement des autres blocs. Montez sur la corniche ainsi formée, puis tirez le premier bloc mobile et poussez deux fois le second

8 SECRET N° 2

Vous débouchez dans un large couloir barré par une fosse parée, elle de dalles mobiles. Passez en courant et prenez une impulsion sur la deuxième dalle afin de sauter au-dessus des tonneaux, qui arrivent sur votre droite. Remontez la pente, et hissez-vous jusqu'au couloir situé en hauteur. Une fois le pied posé sur le sol de ce couloir, une deuxième salve de tonneaux va dévouler. Sautez alors en arrière en vous agrippant au rebord, puis laissez-vous tomber au sol : les tonneaux passent au-dessus de vous, sans vous blesser. Vous pouvez à présent aller au bout du corridor sans risque pour collecter la statue de jade.



5 LES PORTES VITRÉES



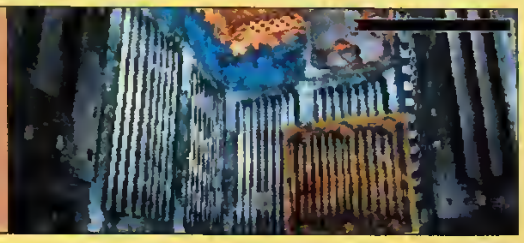
Dirigez-vous dans le second couloir caché par les trois blocs précédemment bouges. Dans ce nouveau salon, utilisez la clef n° 1 pour ouvrir une porte, derrière laquelle se trouve l'interrupteur n° 1. Après l'avoir actionné, une double porte vitrée s'ouvre derrière vous. Prenez garde à l'ennemi qui en sort. Enclenchez ensuite l'interrupteur n° 2 avant de refermer la double porte (interrupteur n°1).

9 LEVIERS EN FOLIE

Vous arrivez dans un hangar à bateau défendu par un tireur. Plongez dans l'eau afin d'actionner le levier n° 5, puis remontez vous engouffrer dans le passage en hauteur. Abaissez le levier n° 6 et continuez jusqu'à une pente. Laissez-vous glisser, et effectuez une série de sauts en avant et en arrière, jusqu'à ce que la trappe située au pied de la pente se referme. Vous pouvez ensuite abaisser le levier n° 7.

6 LA CLEF ROUILLÉE

Prenez l'issue accessible par le balcon, dans le salon bleu. Ouvrez la seconde porte en tournant une sorte de « volant ». Déplacez la caisse afin de pouvoir atteindre et actionner l'interrupteur n° 3. Ensuite, dirigez-vous vers l'issue supérieure et longez la galerie jusqu'à une salle où se trouve un bloc mobile et un levier (n° 4). Disposez le bloc sous le levier, récupérez la clef rouillée et sortez.



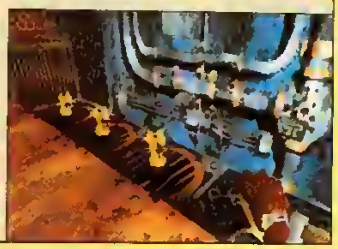
10 LES DEUX AUTRES COUPE-CIRCUITS

Rejoignez l'issue ouverte par le dernier levier, et abattez les trois tireurs embusqués. Actionnez ensuite l'interrupteur n° 8, et faites le tour du balcon rapidement pour sauter en contrebas par la trappe ouverte (quelques secondes). Enclenchez ensuite l'interrupteur n° 9. Dans un coin, se trouve le deuxième coupe-circuit, placé sur une dalle qui active l'ouverture d'une autre trappe — trappe qui permet de remonter. Retournez au hangar à bateau pour prendre la nouvelle issue. Longez le couloir en ignorant l'intersection ; actionnez l'interrupteur n° 10 et récupérez le dernier coupe-circuit.

11 UTILISATION DES COUPE-CIRCUITS

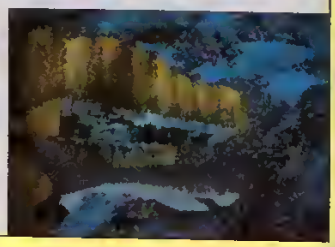
Revenez dans le premier salon et plongez dans le bassin qui s'y trouve. Nagez dans le couloir inondé et actionnez le levier n° 11. Remontez le long du puits pour déboucher dans une salle defendue par trois gus. Les Uzis paraissent tout indiqués pour en venir à bout. Placez ensuite les trois coupe-circuits dans leurs emplacements respectifs et tirez la caisse.

Vous pouvez maintenant atteindre un réduit où se trouve un malfrat et l'interrupteur n° 12. Après avoir actionné ce dernier, prenez de l'élan pour bondir de plate-forme en plate-forme, et gagner ainsi l'issue dans le coin opposé.



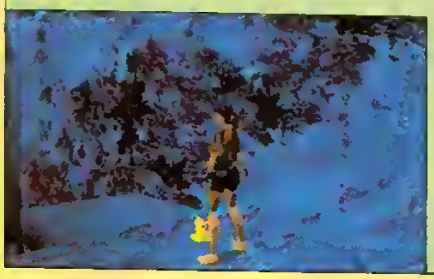
12 CLEF N° 3

Plongez dans le puits pour rejoindre le poste de pilotage. Après avoir flingué le barracuda et le mafieux, actionnez les interrupteurs 13 et 14 (pour ce dernier, poussez un bloc mobile). Plongez ensuite par la trappe qui vient de s'ouvrir et récupérez la clef n° 3 dans ces eaux infestées de requins et de barracudas.



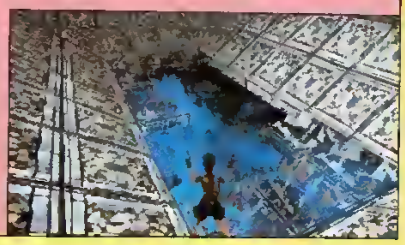
13 SECRET N° 3

Avant de regagner l'abri — relatif — que constitue l'épave, trouvez l'accès à une poche d'air qui contient le secret n° 3, un lance-grenades et des munitions. Ensuite retournez dans la salle 12 et ouvrez la cabine, à l'aide de la clef n° 3. Enclenchez les interrupteurs 15, puis 16, et gagnez le secteur nouvellement accessible.



14 LE SPRINT FINAL

Vous arrivez dans une salle au milieu de laquelle se trouve un bassin. Shootez les deux tireurs placés en haut, et descendez avec précaution pour récolter des munitions pour le M16. Préparez-vous ensuite à effectuer un sprint à la nage en esquivant plongeurs, barracudas et anguilles jusqu'à la fin du niveau.

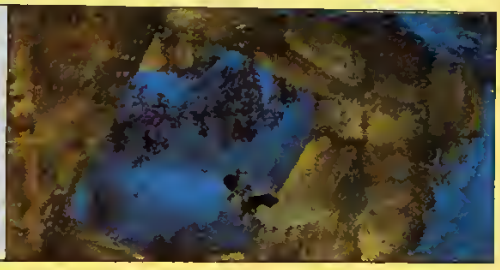


Les quartiers d'équipage

Dans ce niveau, que vous commencez à parcourir en apnée, il n'y a pas de tâche particulière à remplir... si ce n'est trouver la sortie.

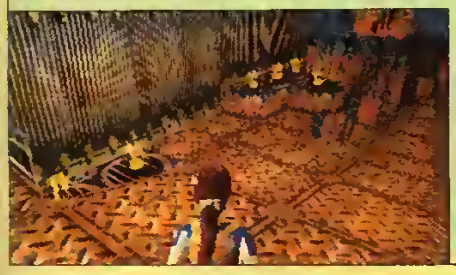
1 LA SALLE DES MACHINES

Nagez jusqu'au porche puis tournez immédiatement sur votre gauche, sous peine d'être emporté par le courant. Actionnez le levier n° 1 qui ouvre une trappe menant à une cale. Flinguez le malfrat, puis continuez jusqu'à la salle des machines très haute de plafond. Quittez la pièce par le couloir au fond à droite.



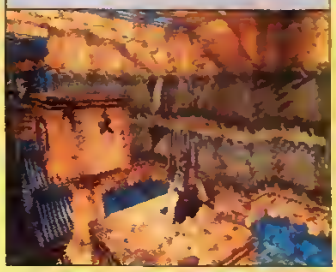
2 LA SALLE EN FLAMMES

Après avoir descendu les deux types qui viennent à votre rencontre, declenchez le piege des barils en faisant un pas après le coude. Reculez afin de laisser devaler les tonneaux, puis entrez dans cette salle. Montez au sommet de la pente douce et, de là, sautez pour vous agripper à la fissure qui surplombe les flammes. Deplacez-vous vers la droite et abaissez le levier n° 2. Au-dessus de ce dernier, démarre une galerie qui mene au levier n° 3.



3 SECRET N° 1

La position des pistons est à présent inversée, et ceux-ci sont accessibles. Enchaînez une série de sauts sur ces pistons pour gagner l'issue opposée. Sur le dernier piston, bondissez sur la plate-forme à votre droite, et ramassez le dragon de pierre. Prenez ensuite l'issue supérieure et longez le couloir jusqu'à un bloc mobile que vous poussez deux fois. Une fois le passage dégagé, poussez un autre bloc avant de descendre pour actionner une nouvelle fois le levier n° 3. Les pistons ont repris leur position initiale vous permettant d'acceder au levier n° 4.



SWITCH 2
SWITCH 4
SWITCH 3
SWITCH 5
SECRET 3
SECRET 1
SECRET 2
SWITCH 7
SWITCH 8
SWITCH 9
SWITCH 11
FIN
SWITCH 10
SWITCH 1
DEBUT
SWITCH 6
SWITCH 12

4 LE REPAIRE DE LA MURÈNE

La salle n° 2 est maintenant inondée, rendant ainsi accessible le levier n° 5. Quittez-la par la porte qui s'est ouverte

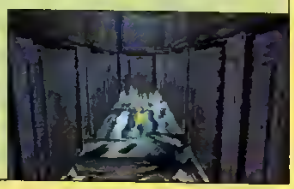
et affrontez le plongeur. Reprenez votre souffle avant d'aller défier la murène qui protège le levier n° 6. Puis quittez le bassin par la trappe qui vient de s'ouvrir.

5 DES LEVIERS PARTOUT

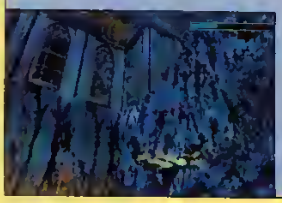
Vous voici dans une vaste salle séparée en deux par une estrade relevée. Abaissez le levier 7, puis passez dans la pièce voisine où vous abaissez deux autres leviers (8 et 9). À ce moment-là, faites immédiatement volte-face, et exécutez un saut avec élan pour vous suspendre aux dalles relevées temporairement. Déplacez-vous ensuite vers la droite pour atteindre le levier n° 10. Retournez dans la salle précédente, et grimpez sur la passerelle par la trappe qui s'est ouverte (à gauche du levier n° 7).

6 SECRET N° 2

Vous êtes accueilli dans les coursives par un malfrat. Après l'avoir abattu, empruntez le couloir par lequel il est arrivé. Vous découvrez une fosse avec des tessons de verre où se trouve le dragon d'or. Un réduit sombre, quasiment invisible surplombe la fosse ; grimpez dans ce réduit et marchez sur la dalle en bois pourri : celle-ci s'effondre. Suspendez-vous au rebord pour limiter les dommages dus à la chute, et récupérez la statue. Puis empruntez l'autre couloir en faisant attention aux dalles détériorées, placées au pied de la pente qui suit.



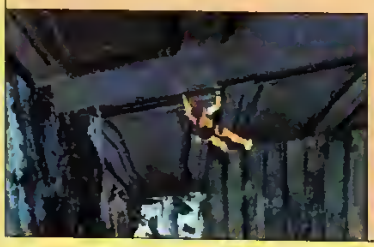
7 SECRET N° 3



Une flaque d'eau habitée par un barracuda dissimule une nouvelle dalle pourrie. Marchez dessus pour la faire tomber, puis plongez dans la grotte inondée. Outre la statue de jade, vous trouverez un stock de chargeurs de M16.

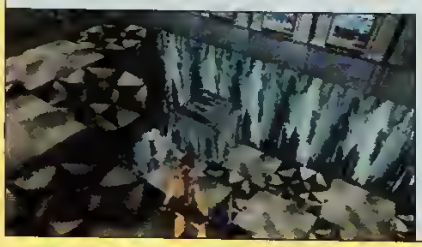
8 PANS INCLINÉS

Vous voici dans une salle au plancher fortement incliné. Trouvez la dalle friable et passez derrière. Placez-vous ensuite face à la fissure, et faites un saut latéral pour rebondir sur la pente et vous agripper enfin à la faille. Déplacez-vous latéralement pour vous hisser sur une zone plane.



9 CLEF N° 1

Après avoir traversé un luxueux salon, vous voici sur un balcon surplombant une vaste salle. Avant de descendre, allez dans le recoin complètement à droite et tirez le bloc mobile. Sautez en contrebas et dirigez-vous tout au fond de la grande salle, déplacez le bloc mobile pour accéder à la clef qu'il recouvrait.



10 LE THÉÂTRE

Prenez l'issue H désormais accessible, et utilisez la clef pour ouvrir la porte du théâtre. Un vigile vous accueille avec une batte de baseball, tandis que deux autres snipers sont embusqués sur un balcon. Après vous en être débarrassé, actionnez l'interrupteur n° 11 qui gère l'ouverture du rideau. Passez derrière ce dernier, et tirez une caisse pour vous permettre d'atteindre un local technique. Utilisez une torche pour voir où vous mettez les pieds et enclenchez l'interrupteur n° 12. Il ne vous reste plus qu'à retourner là où vous avez trouvé la clef, et sortir du niveau.

Le pont

Dans ce niveau, vous trouverez le Séraph dont l'existence vous a été révélée par le moine exécuté par Bartoll.

1 CLEF N° 1

Avant toute chose, faites une petite reconnaissance sur ce qui se trouve être le pont inférieur (contrairement à ce que laisse supposer sa situation, en hauteur). Débarrassez-vous des deux gus, dont un armé d'une lance-flammes, puis récupérez le lance-grenades si vous ne l'avez pas déjà. Ensuite retournez vers le début du niveau et plongez dans le bassin en contrebas. Hissez-vous sur la seule plate-forme accessible, et longez la corniche rocheuse en effectuant une série de sauts. Vous atteindrez la clef n° 1.

PONT SUPERIEUR

DEBUT

FIN

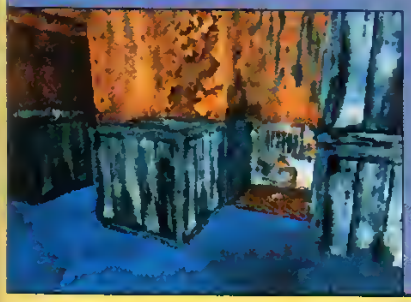
SECRET 3

SWITCH 2

SWITCH 1

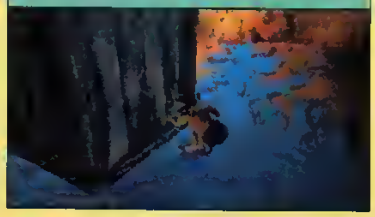
2 LES GRANDES MANŒUVRES

Vous pouvez quitter ce bassin à la nage pour gagner une vaste grotte au milieu de laquelle trône la coque d'un navire. Éliminez les gêneurs et faites le tour de la coque rouillée pour trouver des blocs mobiles. La photo indique dans quelles positions les placer pour révéler la porte. Utilisez la clef n° 1 pour l'ouvrir.



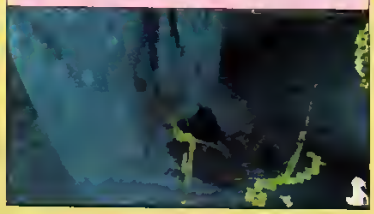
3 ASSÉCHER LA CALE

Entrez par la porte et plongez dans le bassin qui se trouve derrière. Actionnez le levier n° 1 ; sortez et grimpez là où vous avez affronté le deuxième type armé d'un lance-flammes. Descendez dans la galerie qu'il protégeait pour abaisser le levier n° 2. La salle contenant le levier n° 1 est maintenant asséchée, et vous êtes en mesure de tirer le bloc obstruant le passage.



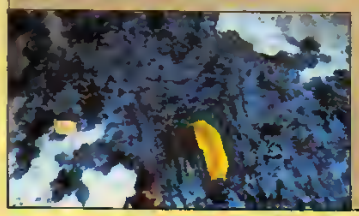
4 SECRET N° 1

Vous voici devant un vaste bassin où flotte, en son centre, un canot de sauvetage, inaccessible pour le moment. Au fond du bassin, dans l'axe de la chaloupe, vous trouverez la statue de pierre dissimulée dans des algues. Ensuite, hissez-vous sur la berge, au sud du bateau. Après avoir abattu le malfrat, vous pourrez longer une corniche vous permettant de gagner l'issue F.



5 CLEF N° 2

Longez le couloir jusqu'à arriver dans une petite pièce contenant une grosse trousse de soins. Au milieu de cette salle se trouve un puits dominant la chaloupe. Veillez à avoir votre barre de vie au maximum avant de vous suspendre, et sautez par le côté nord. Vous prendrez une grosse claque, mais vous obtiendrez la seconde clef et des munitions pour le harpon. Attention, le bassin est à présent occupé par un couple de requins.

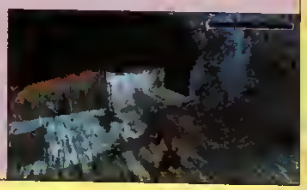


6 SECRET N° 2

Prenez les issues F, puis H, pour gagner le pont supérieur. Il y a du monde, aussi je vous recommande d'utiliser autre chose que vos pistolets de base. Après avoir fait le ménage, descendez sur le pont intermédiaire. Offrez-vous une petite séance de natation dans la piscine. En vous approchant de la dalle la plus claire, celle-ci s'ouvre et un plongeur vous agresse. Après l'avoir vaincu, il ne vous reste plus qu'à nager dans la galerie inondée pour atteindre la statue en or.

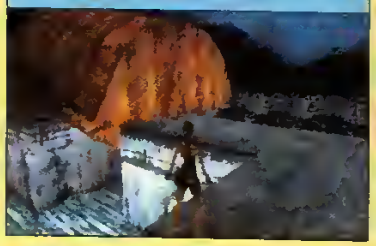
7 LE SAUT DE LA MORT

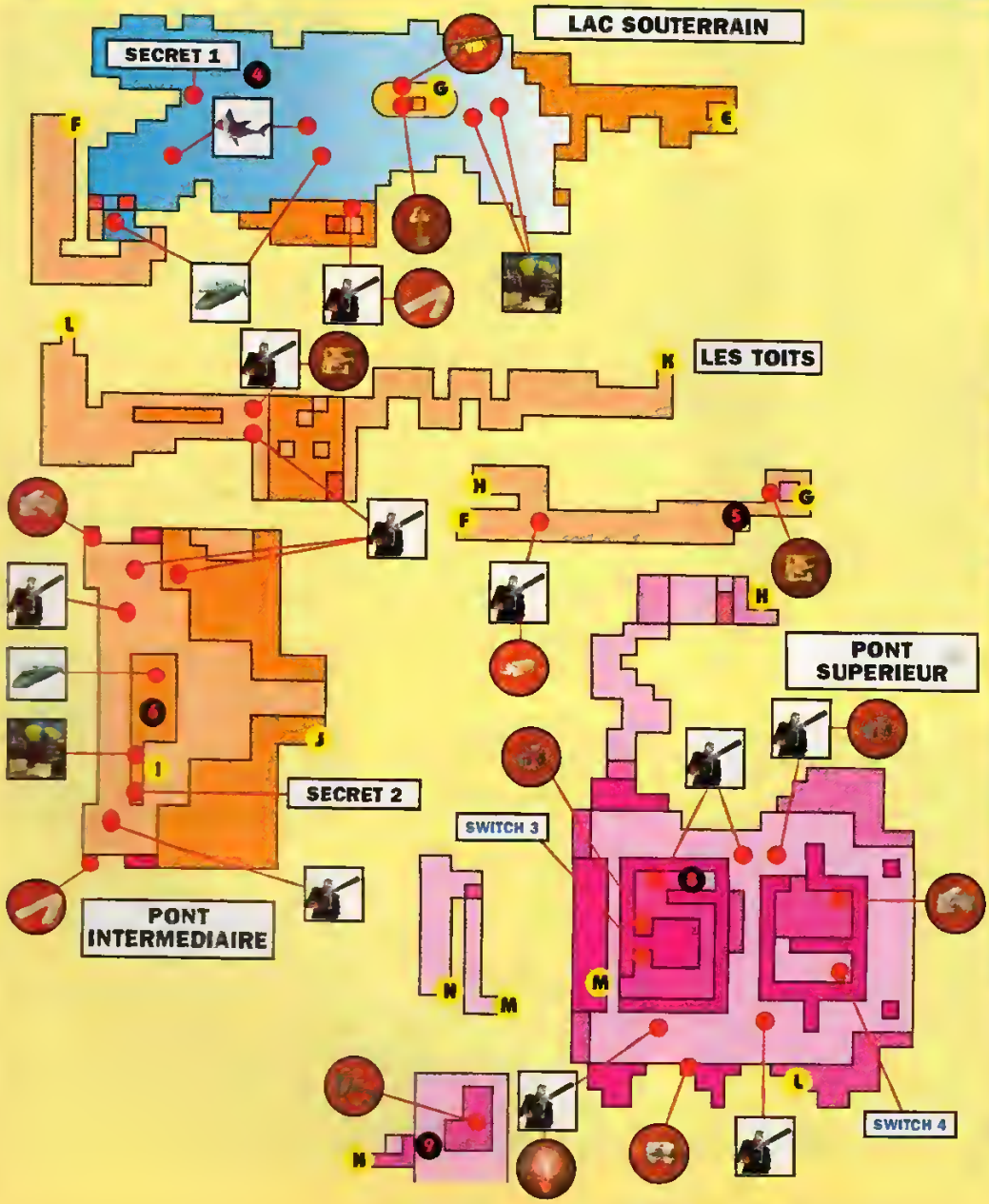
Descendez en contrebas et, à partir du point J, effectuez une série de sauts pour gagner le sommet de l'énorme coque rouillée. Gagnez la partie opposée et suspendez-vous à la coque. Lorsque vous aurez repéré la fissure, laissez-vous tomber en vous y rattrapant. Déplacez-vous à gauche, et hissez-vous sur la petite plate-forme. De là, vous pouvez bondir dans une grotte (à proximité des quatre caisses).



8 LES CABINES DU PONT SUPÉRIEUR

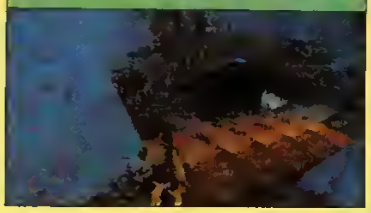
La caverne vous permet de rejoindre le pont supérieur. Faites un saut pour atteindre le toit du pont, et dirigez-vous vers l'énorme container rouillé. Bondissez sur le toit voisin et entrez dans le bâtiment par la trappe. Longez le couloir jusqu'à la porte, qui s'ouvre automatiquement à votre arrivée. Avant de sortir, tirez le bloc sur votre droite, qui cache l'interrupteur n° 3. Gagnez la porte que vous venez d'ouvrir et utilisez la clef sur la serrure. Vous voici dans une pièce au sol friable, dissimulant du verre pilé. Actionnez l'interrupteur avant de vous diriger vers la porte M.





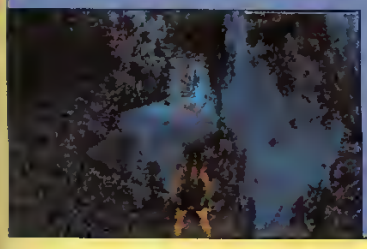
9 CLEF N° 3

Remontez quelques escaliers jusqu'à atteindre une grotte. Au bout de celle-ci, vous arrivez au pied d'une paroi trop haute pour que vous puissiez l'atteindre en sautant. Tournez-vous afin de découvrir une plate-forme intermédiaire qui vous permettra de gagner la plate-forme haute. Vous voici dans une salle avec une fosse qui mène à une autre portion des toits du pont supérieur. Ramassez la clef.



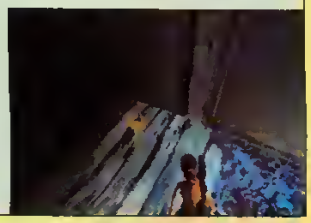
10 SECRET N° 3

Redescendez sur le pont intermédiaire, et enchaînez une série de sauts comme si vous vouliez gagner le sommet de la coque géante. Mais, au lieu d'effectuer le dernier saut, tournez-vous à droite : vous apercevez une fissure qui permet d'accéder au réduit contenant la statue de jade. Le seul moyen de quitter ce cul-de-sac consiste à se placer à la limite des tessons de verre et à sauter en avant. Veillez à avoir une barre de vie suffisamment remplie pour encaisser les inévitables dommages.



11 LE SÉRAPH

Descendez tout en bas, via le bassin où vous avez trouvé la clef n° 1. Méfiez-vous des types armés de lance-flammes. Gagnez la porte de l'entrepôt que vous ouvrez grâce à la clef. À l'intérieur, attendant d'être ramassé, se trouve le Séraph...



Les collines tibétaines

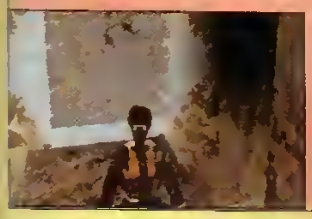
En quittant la plate-forme pétrolière à l'aide de l'hydravion qui l'y a conduite, Lara nous montre ses talents de pilote ! Après la séquence cinématique, la voici arrivée au Tibet.

1 L'AVALANCHE

Après vous être fait agresser par un aigle, suivez le seul chemin accessible. Puis en glissant le long d'une pente, une petite avalanche se déclenche , sautez au-dessus de la première coulée et plaquez-vous dans un renfoncement, le temps de laisser débouler la seconde.

2 LA PAROI DE GLACE

Peu après l'avalanche, votre progression est stoppée par une paroi de glace interdisant le passage. Tirer dessus ne sert à rien, mais, paradoxalement, sauter à travers fonctionne parfaitement. Juste derrière, vous glissez sur une pente abrupte. Bondissez alors afin de vous agripper aux échelles fixées sur le mur d'en face. Montez tout en haut pour vous décaler enfin sur la droite.



3 LA VALLÉE ENCAISSÉE

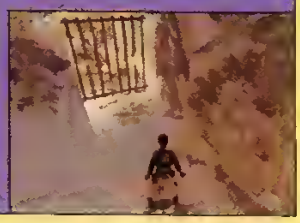
Vous atteignez le sommet d'une falaise surplombant un lac. Placez-vous dos au vide, et agrippez-vous au rebord. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à nouveau au rebord suivant. Vous voici dans une grotte où des stalactites se décrochent à votre passage. Sautez dans le trou d'eau et grimpez à l'échelle. Une fois hors du trou, les stalactites tombent à vos pieds. Suivez alors ce chemin, qui a l'aspect d'une corniche (ou d'un couloir), à même la falaise. Enfin, lorsque vous apercevrez une trousse de soins, vous serez au bout de vos peines. Pour l'atteindre, effectuez un saut avec élan, en diagonale.

4 L'ASSAUT DE LA CABANE

Une fois la traversée de ce cratère achevée, vous arrivez devant une cabane protégée par deux tireurs assez coriaces. L'utilisation du lance-grenades vous permettra de mener un assaut éclair qui ne vous causera pas trop de dommages.

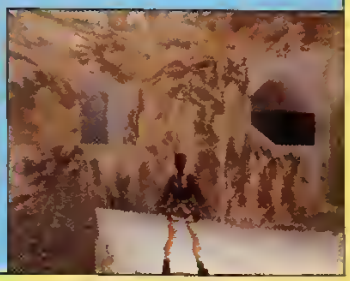
5 SECRET N° 1

Avant de vous emparer de la motoneige, très tentante, faites un tour vers la droite histoire de ramasser la statue de pierre. Enfourchez ensuite le véhicule, et foncez dans la grotte en écrasant les impudents qui se mettent en travers de votre route.

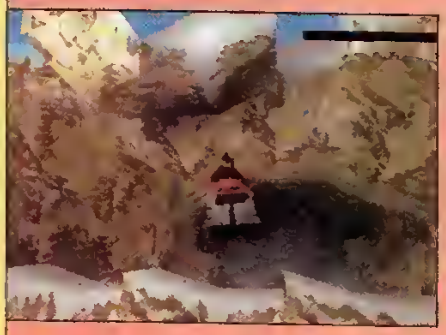


6 DÉGAGER L'OUVERTURE

Vous arrivez dans un cirque encaissé. À l'opposée de l'entrée, par laquelle vous êtes arrivé, se trouve une ouverture obstruée par des blocs mobiles. Un peu plus à gauche, un couloir vous permet d'y accéder à pied. Flinguez les léopards avant de déménager les blocs.



7 LARA, CASCADEUSE



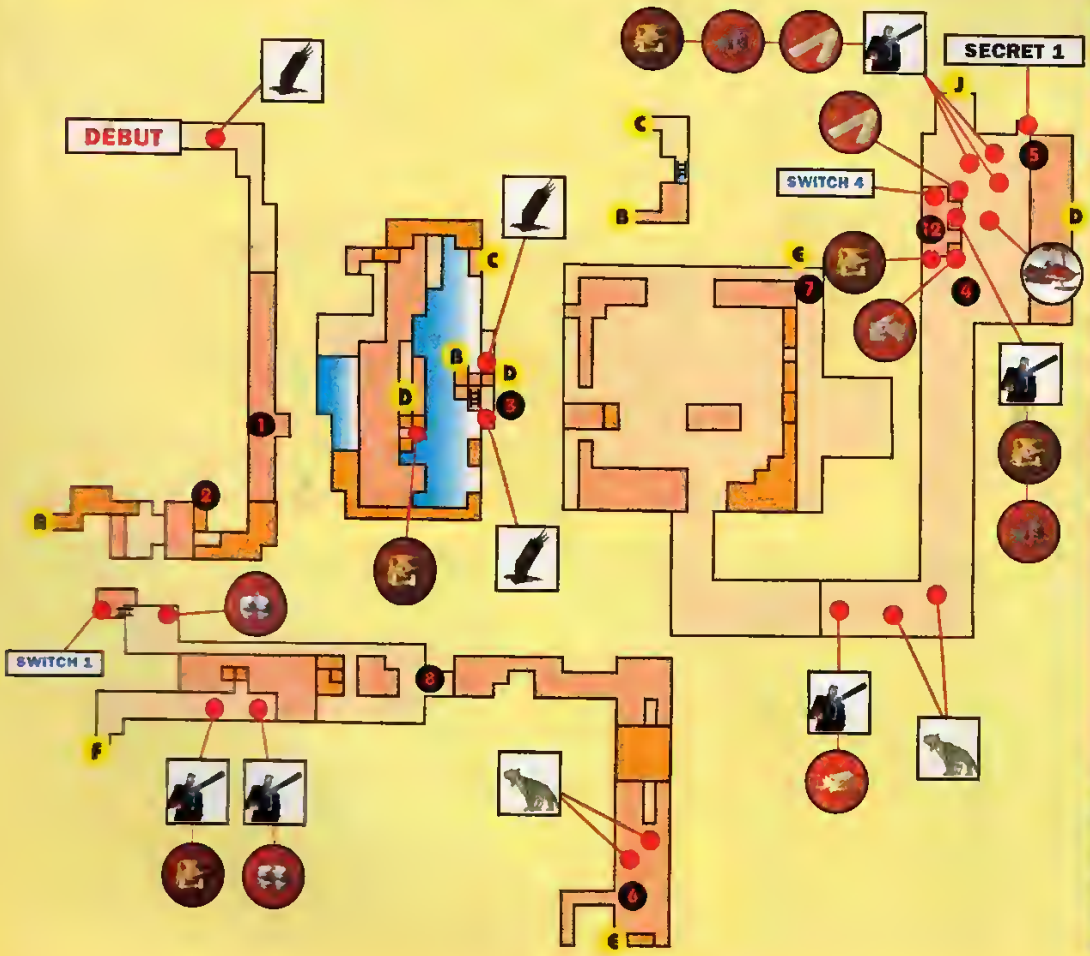
Redescendez prendre le motoneige. Au milieu du cirque, se trouve un tremplin qui vous permet d'atteindre une caverne. De là, tournez à gauche pour vous retrouver au pied de l'issue dégagée précédemment. Faites à présent le tour du cirque en enchaînant une série de sauts aux commandes du motoneige. Notez que le bouton X permet de mettre un petit coup d'accélérateur, bien utile par moments.

8 LA FOURCHE

Vous arrivez à proximité d'une fosse où le chemin se sépare en deux. Partez vers la droite pour collecter des grenades et surtout abaisser le levier n° 1, qui se confond avec la roche. Puis redescendez dans la grande salle en flinguant les deux snipers. Remontez sur votre motoneige et, cette fois, prenez l'issue de gauche.

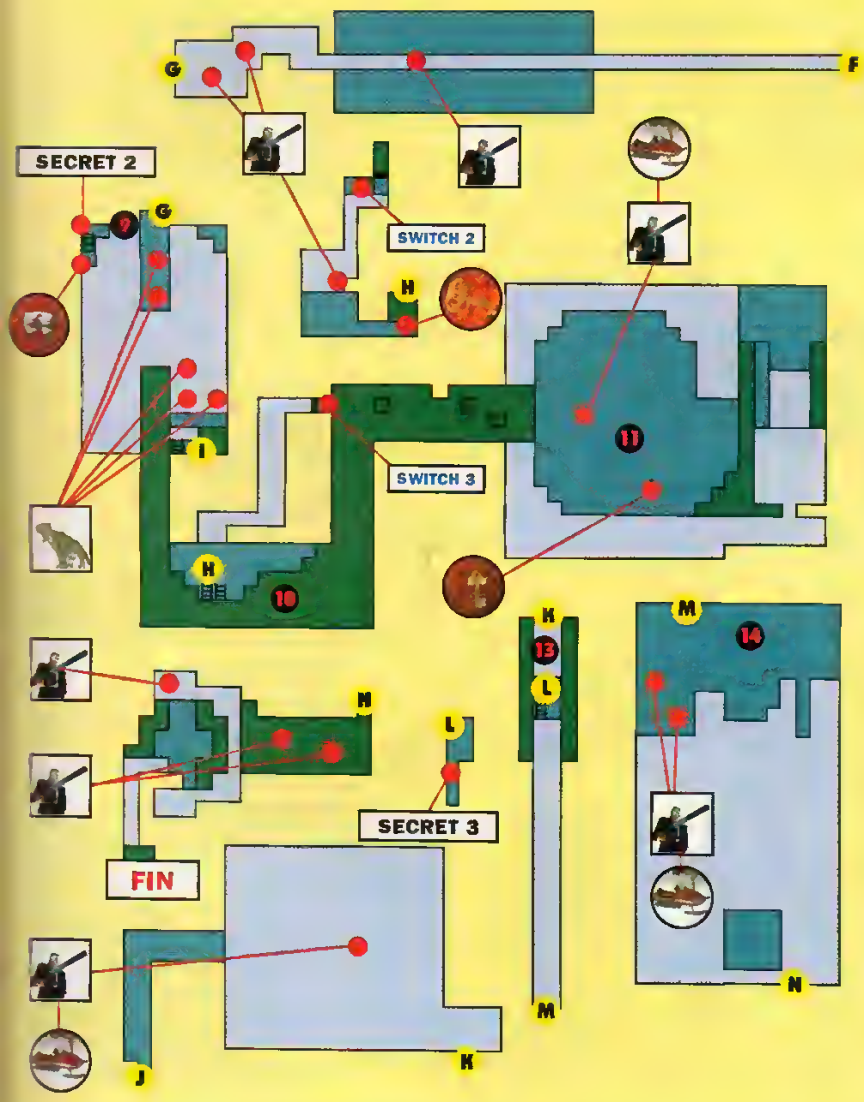
9 SECRET N° 2

Après une longue ligne droite qui permet au motoneige de se placer dans l'axe, vous atteignez une passerelle naturelle, au milieu du vide. Continuez à accélérer pour écraser les trois malfrats qui vous barrent la route. En arrivant à un tremplin, descendez du véhicule. Sur votre droite, il y a un promontoire au sommet duquel est placée la statue de jade. Une échelle vous permet de descendre dans la fosse. Récupérez les grenades, et profitez-en pour shooter les trois léopards. Remontez prendre votre motoneige et faites le grand saut !



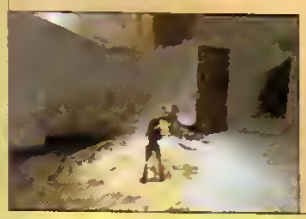
10 CLEF N° 1

Vous atteignez une nouvelle crevasse dont les bords relevés laissent pressentir une avalanche. Surtout, restez motorisé et passez à fond la bordure relevée ; l'avalanche se déclenchera sans vous menacer. Une fois cet obstacle franchi, descendez de votre engin. Retournez là où s'est déroulée l'avalanche et effectuez un saut en travers, de manière à glisser vers l'arrière et à vous rattraper au rebord. Descendez ensuite l'échelle jusqu'à atteindre une grotte. Vous y trouverez la clef n° 1. Poursuivez votre progression en tirant sur la paroi de glace qui obstrue le passage. Avancez avec précaution vers le levier n° 2 afin de faire tomber les stalactites. Vous arrivez enfin dans la fosse où avez effectué précédemment le grand saut. Remontez récupérer votre motoneige.



11 CLEF N° 2

Dans un recoin sombre, vous apercevez peut-être le levier n° 3. Laissez tomber, il ne mène nulle part... Vous débouchez ensuite dans une caverne avec un lac gelé en son centre. Utilisez la clef n° 1, et traversez le pont ainsi formé avec votre motoneige. Puis franchissez la zone d'avalanche indiquée par un panneau — les blocs de neige ont brisé la glace du lac gelé. Vous y trouverez la clef n° 2. À ce moment-là, un homme de Bartoli arrive sur un motoneige équipé d'un canon. Descendez-le à l'aide du M16, et retournez à la cabane (point 4) avec votre motoneige (celui de Bartoli n'est pas assez rapide pour les grands sauts).



12 LA FUSILLADE

Utilisez la clef trouvée dans le lac pour ouvrir la porte de la cabane. Collectez les options avant d'actionner le levier n° 4. Ensuite prenez le lance-grenades et attendez quelques instants que trois malfrats investissent la baraque. Deux grenades devraient suffire pour en venir à bout. Prenez ensuite l'issue d'où ont surgi les tireurs.

13 SECRET N° 3

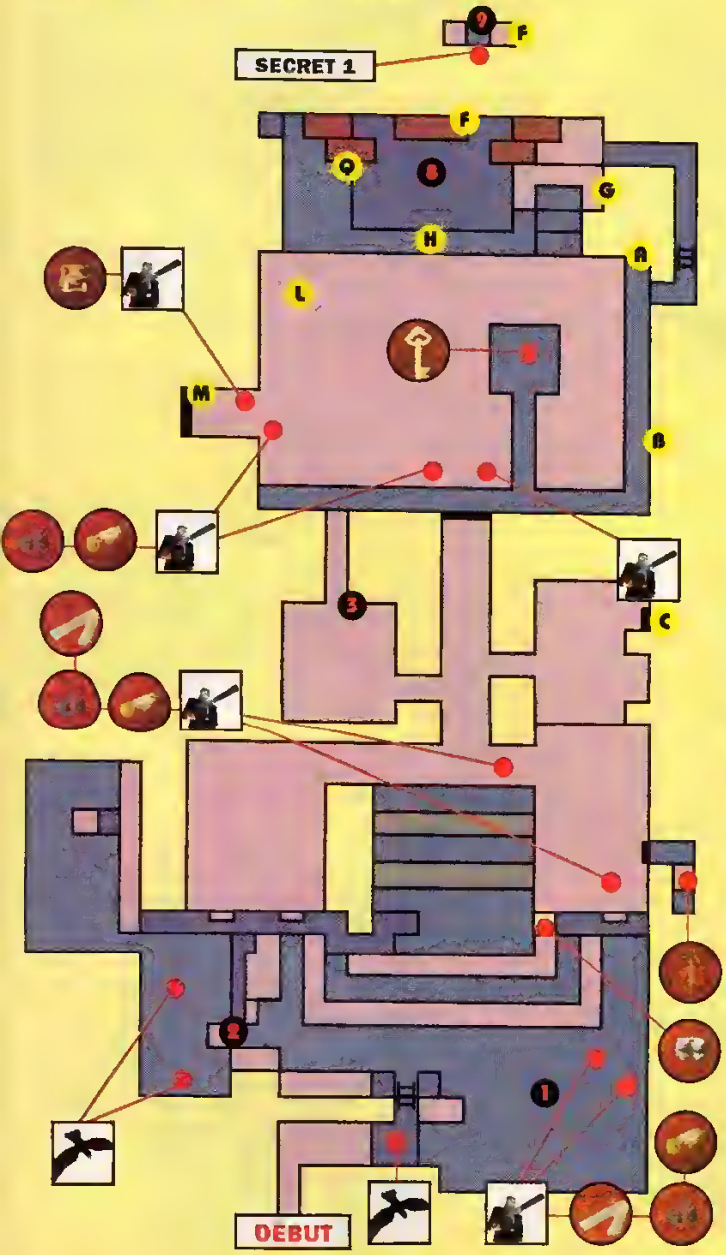
Ce couloir mène à une vaste caverne dans laquelle vous êtes agressé par un scooter des neiges. Descendez son pilote et emparez-vous de sa machine. Un peu après, se trouve un gouffre que vous pouvez franchir en utilisant les bords relevés sur la gauche. Laissez votre scooter et descendez dans le gouffre par l'échelle. Une fois en bas, faites un saut de côté pour éviter les deux blocs de glace. Récuperez enfin la statue en or et remontez.

14 DUEL DANS LA VALLÉE

Apprêtez-vous à livrer un duel sans merci avec deux scooters ennemis. Une fois cette formalité accomplie, poussez le bloc qui obstrue l'issue. Trois autres gus sont entre vous et la sortie : les deux premiers peuvent être écrasés, quant au dernier, vous devez l'aligner du haut de la falaise. Ensuite plongez, avec ou sans le scooter, dans le lac en contrebas. Une fois hors de l'eau, quelques pas vous séparent de la fin du niveau.

Le monastère de Barkhang

Vous voici en visite au monastère de Barkhang. Les moines y sont inoffensifs... tant que vous ne commettez pas d'acte de violence à leur encontre. Objectif : retrouver cinq moulins à prières.

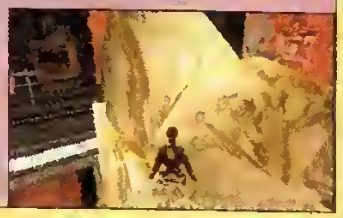


1 DEVANT LE TEMPLE

Les hommes de Bartoli vous ont encore devancé et s'expliquent, à coups de Uzis, avec les moines. N'intervenez pas, vous risqueriez de toucher un moine : ce qui aurait pour effet de les rendre hostiles, d'autant que ces derniers se débrouillent très bien avec leur lance. Ramassez les munitions, dont n'ont que faire les religieux bouddhistes.

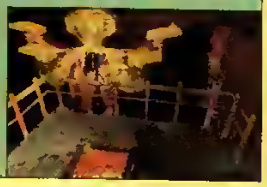
2 ENTRÉE PAR EFFRACTION

Grimpez en haut de l'échelle qui fait face aux escaliers du temple. Un réduit vous permet d'accéder à une corniche : longez-la jusqu'à un promontoire rocheux. Regardez la falaise en contrebas, vous y apercevez une faille à laquelle vous pouvez vous agripper. Vous atteignez ensuite un rebord avec plusieurs fenêtres au-dessus. Éclatez-les pour entrer dans l'édifice.



3 CLEF N° 1

Montez à l'étage via l'échelle de la salle n° 3. Vous accédez à une corniche qui cerne la salle de Bouddha (ou une autre divinité locale du même genre) et que nous appellerons « salle du culte ». Un peu plus loin, la corniche se divise en deux : la branche de gauche mène à un promontoire qui recèle la clef n° 1. Prenez l'issue A.

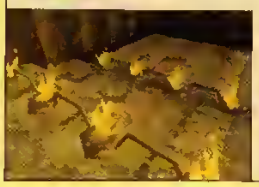


4 COURANT VIOLENT

Faites un pas dans le couloir en pente pour déclencher le rocher roulant, puis reculez afin de le regarder finir sa course contre le mur. Faites de même à l'angle de l'intersection suivante (celle où se trouvent des torches). Remontez jusqu'à atteindre une espèce de piscine : l'idée consiste à rejoindre la galerie inondée qui se trouve à l'opposée de votre point d'arrivée. Attention au courant fort qui vous entraîne vers le fond.

5 MOULIN N° 1

Vous voici dans un couloir ténébreux entrecoupé par trois « portes hachoirs ». L'utilisation d'une torche s'impose. Après l'ascension d'un puits équipé d'une échelle, vous êtes témoin d'un combat entre un malfrat et un moine. Si ce dernier ne survit pas, terminez l'affrontement à coups de M16. Dans la salle sombre adjacente, un autre sniper est embusqué. Après l'avoir tué, vous trouvez le premier moulin. En le prenant, huit foyers s'allumeront ; sautez entre deux d'entre eux.



SECRET 2
SWITCH 3
SWITCH 2
SWITCH 1

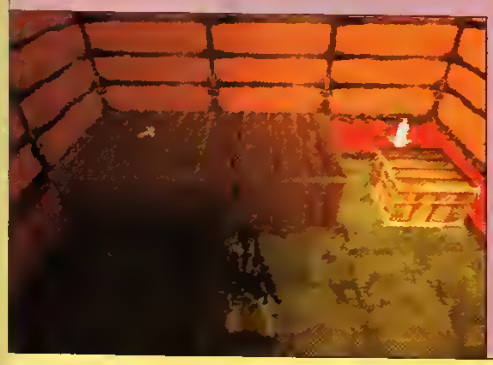
7 MOULIN N° 2

Utilisez la clef n° 3 pour ouvrir la porte C vous voici sur les toits Ignorez le premier levier tout de suite sur votre droite. Franchissez les dalles enflammées en sautant tout bêtement au-dessus ; elles s'éteindront une fois la dernière franchie. Actionnez ensuite le levier n° 2 et descendez

dans l'une des deux trappes ouvertes. Tirez les vitres et subtilisez les deux gemmes. Enclenchez le levier n° 3 et remontez via l'échelle Prenez enfin le dernier passage et placez l'une des gemmes dans le réceptacle, entre les deux statues en or Franchissez le porche à présent ouvert, tirez le bloc et emparez-vous du deuxième moulin à prières.

6 CLEFS N° 2 ET 3

Retournez dans le corridor principal (celui menant à la salle du culte), et utilisez la clef pour ouvrir la double porte. Un combat opposant moines et malfrats s'engage ; comme d'habitude, ramassez les morceaux avant de prendre l'issue B Protégée par un couloir équipé de coupe-jarrets, une salle renferme la clef n° 2. Dirigez-vous ensuite dans le hall principal. Au carrefour en « T », au lieu d'aller dans la pièce par laquelle vous êtes entré, partez à gauche. Là, utilisez la clef n° 2 pour ouvrir la chambre-forte qui contient la clef n° 3.

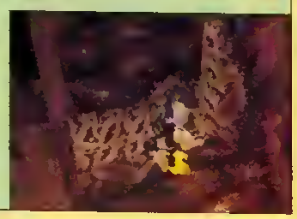


8 VOLTIGE SANS FILET

Revenez dans la salle du culte et prenez la seconde issue sur la droite (lorsque vous faites face à la statue) , une échelle vous mène dans un couloir qui donne sur le vide Vous êtes néanmoins dans l'axe des mains de la statue. Faites alors un saut avec élan pour vous agripper à l'une des mains Montez ensuite à l'extrême limite du promontoire enflammé. Bondissez avec elan pour vous hisser sur la tête, puis redescendez sur l'autre main. De là, vous pouvez sauter et vous agripper à la petite niche en surplomb (sauvegardez au préalable, ce dernier saut est galère !) Placez-y la seconde gemme

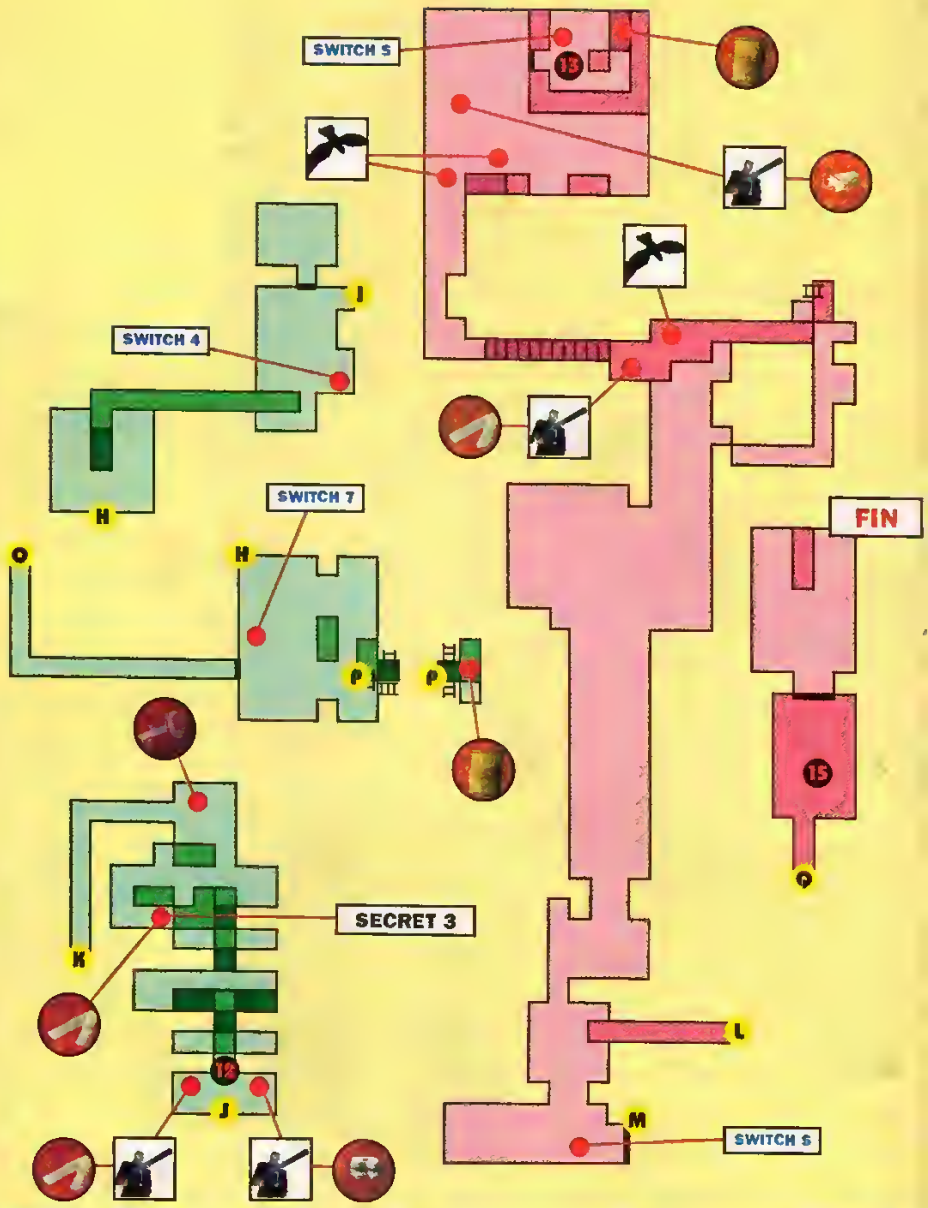
9 SECRET N° 1

Retournez dans la salle du culte et montez sur le socle de la statue. Passez entre le mur et le dos de la statue pour découvrir une petite niche, sur laquelle il ne vous reste plus qu'à vous hisser pour récupérer la statue en or.



10 SECRET N° 2

Empruntez maintenant l'issue située juste à la droite du socle. Longez ce large corridor et prenez la première à gauche. Puis plongez dans la piscine et nagez vers l'escalier immergé. Dans les parages immédiats, une galerie inondée, formant un coude, renferme la statue de pierre.



11 MOULIN N° 3

Retournez prendre l'issue située sur le devant du socle. Remontez la pente douce et actionnez le levier n° 4. Allez dans la salle adjacente bloquer l'écoulement du cours d'eau en déplaçant une caisse. Longez ensuite le lit de ce cours d'eau asséché pour atteindre l'ex-piscine. Vous pouvez à présent pousser la caisse pour atteindre le troisième moulin à prières.

12 SECRET N° 3 ET CLEF N° 4

L'acquisition du troisième secret est une galère pas possible, mais comme il y a une clef, vous êtes obligé de passer par là. Après vous être débarrassé des gêneurs, avancez vers la flamme qui s'éteint alors. Lorsque le balancier redémarre, faites un roulé-boulé pour tomber dans la fosse. Pour en partir, suspendez-vous à son rebord opposé et attendez que la lame roulante parte à gauche. Effectuez le même type de roulé-boulé pour esquiver le piège suivant. Vous voici à présent devant une autre lame roulante. Des alcôves placées sur l'itinéraire permettent de gagner le coin opposé. Encore deux « portes hachoirs » à franchir et le secret est à votre portée, ainsi qu'un large stock de chargeurs de M16. Quant à la clef n° 4, un peu plus loin, il vous suffit de la ramasser.

13 MOULIN N° 4

Revenez une nouvelle fois dans la salle du culte et ouvrez la trappe située à gauche de la statue, à l'aide de la clef n° 4. Une longue randonnée sans difficulté majeure vous attend jusqu'à un petit fortin. Sur sa droite, contre le mur, une série de plates-formes vous permet d'atteindre le toit du fortin. Sautez à l'intérieur par la trappe et prenez le quatrième moulin. Enfin actionnez le levier n° 5 pour ouvrir la porte. Retournez dans la salle du culte, accessible en ouvrant une double porte à l'aide du levier n° 6.

14 MOULIN N° 5

Prenez l'issue à droite du socle de la statue, et dirigez-vous vers la correspondance N. Au pied de l'escalier, sortez vos flingues et soyez prêt à exécuter un enchaînement rapide d'actions, pour éviter d'affronter quatre furieux. Montez en courant, shootez la vitre, rengainez et faites un roulé-boulé pour vous suspendre et amortir votre chute en contrebas. Restez plaqué au mur et actionnez le levier n° 7 — les moines se ruent à l'assaut des intrus. Montez enfin la succession d'échelles pour trouver le dernier moulin à prières.

15 L'UTILISATION DU SÉRAPH

Une fois les cinq moulins à prières réunis, rendez-vous au pied de la statue et prenez l'issue à l'extrême gauche. Placez les cinq moulins à prières dans leurs emplacements respectifs. La porte à double battant s'ouvre alors sur une salle contenant un gong géant, au centre duquel vous replacez le Séraph dans son positionnement d'origine. Sortez par la petite porte.

Les catacombes du Talion

Dans ce niveau, vous devez collecter des masques qui font office de clefs. Vous avez également à gérer quelques combats délicats, qui nécessitent l'emploi d'armes efficaces. Enfin une succession de pièges vous attend dans le temple, la partie finale du niveau.

1 SECRET N° 1

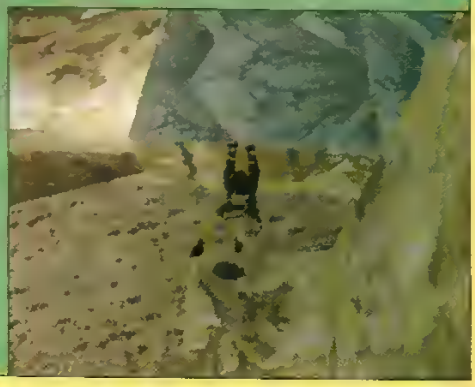
Juste après la première salle de départ, vous apercevez une faille dans le mur de gauche. En vous y suspendant, déplacez-vous sur la droite. Puis hissez-vous sur le rebord et sautez dans la pièce secrète pour collecter le dragon de pierre et une boîte de torches.

2 LE YÉTI

Descendez tout au fond de la fosse que vous surplombez, et éliminez le yéti embusqué. Actionnez le levier n° 1, puis remontez par l'échelle. Placez-vous à droite de la fissure, glissez le long de la pente et sautez au dernier moment pour vous agripper au rebord qui vous fait face. Tuez le léopard et gagnez la vaste caverne.

3 MASQUE N° 1

Après avoir flingué tireurs et léopards, grimpez sur la pente enneigée accessible par l'escalier. Avancez doucement afin de déclencher l'avalanche. Plongez alors immédiatement dans le bassin en contrebas. Contre le pilier d'où ont surgi les léopards, un bloc légèrement biseauté permet de se suspendre à une dalle friable (tant que vous restez suspendu, ça tient). Décalez-vous ensuite vers la gauche pour vous hisser sur un endroit ferme. Franchissez les dalles friables en courant et grimpez à une échelle qui semble mener nulle part. Arrivé près du sommet, faites un salto arrière pour vous retrouver sur une plate-forme qu'il était impossible de voir jusqu'ici. Actionnez le levier n° 2 et prenez le masque.

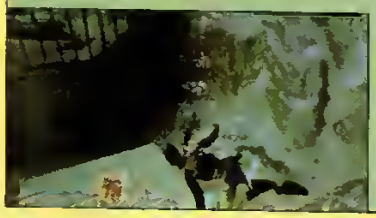


4 DEVANT LE TEMPLE

Après avoir utilisé le premier masque et évité une série d'avalanches, vous êtes assailli par quatre léopards. Après en être venu à bout, accédez à l'ouverture située dans le mur, à gauche de l'escalier du temple

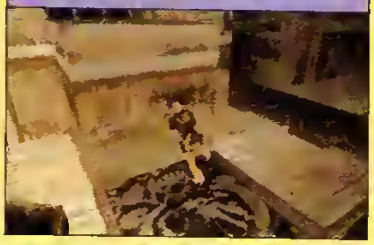
5 MASQUE N° 2

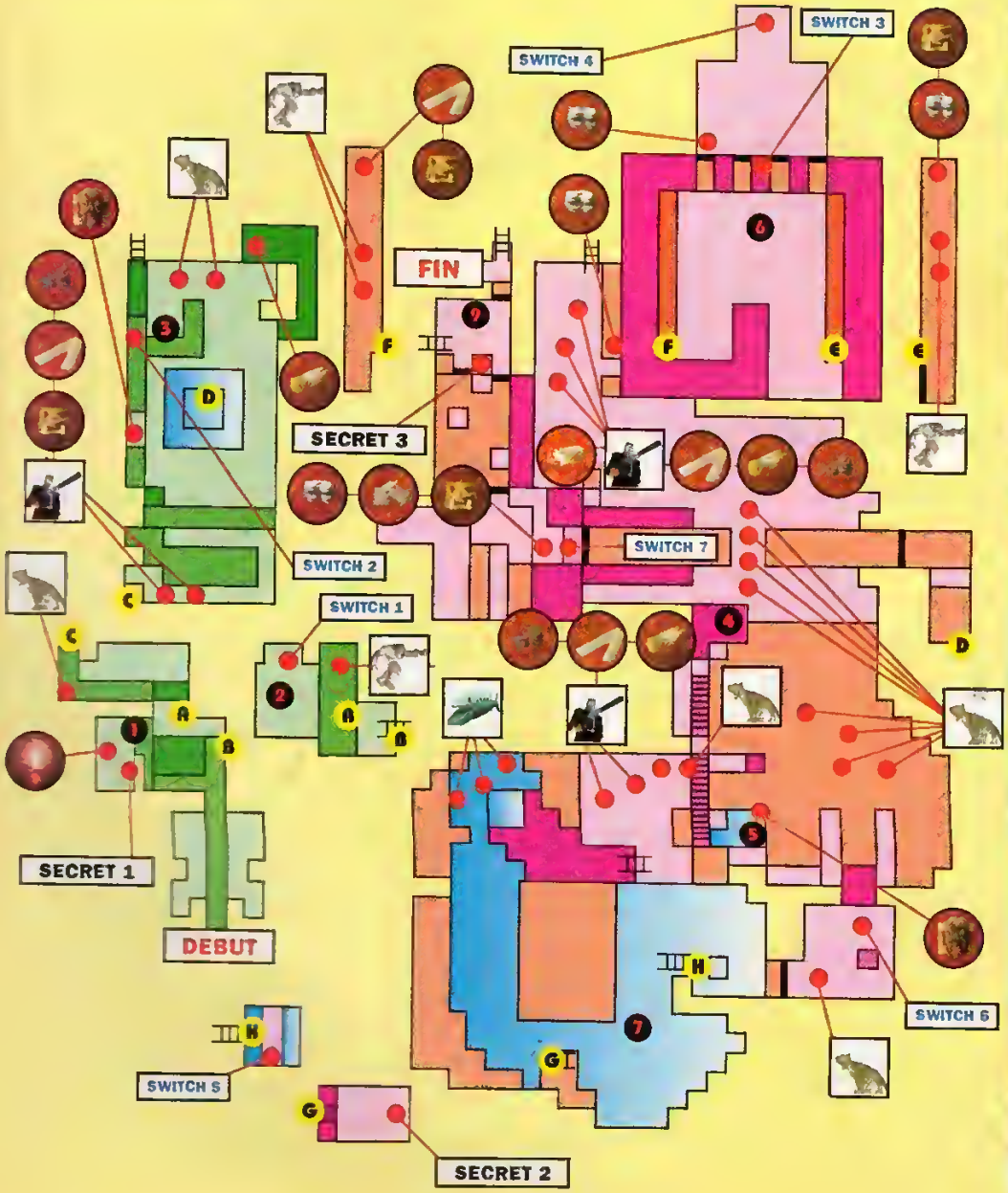
Vous arrivez dans une nouvelle et vaste caverne, où vous guettent quatre autres léopards. Franchissez ensuite l'arche d'où surgit à nouveau un couple de félins. Vous voici devant un glacier. Grimpez sur la plate-forme sur votre gauche, et plongez dans le trou d'eau. Il faut utiliser une torche pour localiser le masque



6 LES CAGES AUX YÉTIS

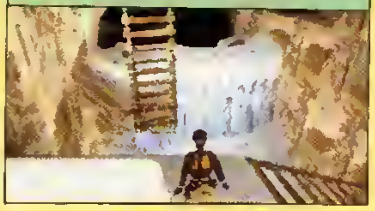
Retournez dans le bâtiment adjacent au temple, et utilisez le masque pour déverrouiller la porte. À l'aide d'une torche, localisez le levier n° 3 situé sur la plate-forme supérieure. En l'actionnant, la lumière s'allume et les cages des quatre yetis s'ouvrent. Après le combat, pillez les cages, puis déplacez le bloc mobile dans l'une des quatre ouvertures. Entrez dans la pièce suivante par l'une des ouvertures restantes, et abaissez le levier n° 4. En sortant, prenez garde aux deux malfrats embusqués dehors et lourdement armés





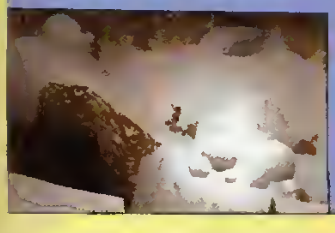
7 SECRET N° 2

Revenez dans l'ouverture, à gauche du temple. Prenez la passerelle, à présent accessible. En arrivant sur une deuxième, plaquez-vous sur une corniche à gauche afin d'éviter une avalanche. Au sommet de cette même passerelle, effectuez un saut avec élan pour vous agripper à l'échelle, en direction du glacier. Plongez ensuite dans le lac et cherchez deux échelles, qui mènent respectivement au secret n° 2 et au levier n° 5, à condition d'effectuer un salto arrière avant d'arriver à leur sommet. Actionnez enfin le levier n° 6 avant de regagner le temple, via le front du glacier



8 L'ENTRÉE DU TEMPLE

L'entrée du temple est protégée par une fosse peuplée de léopards. L'affrontement est optionnel, il vous permet toutefois de récupérer des munitions et une grosse trousse de soins. Abaissez le levier n° 7 pour sortir par la porte de service. Retournez à l'entrée et sautez la fosse. Collez-vous au pied de la pente de gauche et bondissez sur celle qui vous fait face, une avalanche se déclenche. Effectuez alors un saut en arrière, puis un autre latéral sur la pente de gauche pour esquiver la première coulée de neige. Après avoir glissé au pied de la pente gauche, faites un nouveau bond latéral pour éviter la seconde coulée.

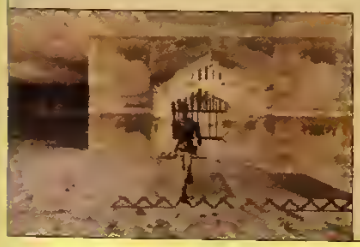


Le palais des glaces

Dans la première portion du palais des glaces, les portes s'ouvrent lorsque vous faites sonner des cloches en tirant dessus. Ces cloches sont numérotées dans un ordre logique.
Votre tâche finale consiste à récupérer le Talion et à vaincre son gardien.

1 SONS DE CLOCHE

Après la cloche n° 1, faites sonner la cloche n° 2 en utilisant la dalle à ressort qui se trouve dans l'axe. Cherchez ensuite deux dalles jumelles et placez-vous face à l'une d'elles, dans l'axe des grilles symbolisant la sortie. Avancez pour vous retrouver projeté sur une plate-forme (A). Puis abaissez le levier n° 1. En contrebas, trois yétis sont libérés de leur cage.



2 SECRET N° 1

Tuez les yétis et entrez dans leur cage, accessible par la vaste plate-forme en bois intermédiaire. Dans l'axe de l'ouverture, se trouve un bloc mobile non repérable par le petit bug qui les caractérise d'habitude. Vous arrivez sur un promontoire qui surplombe une salle. Droit devant, la statue en or trône au sommet d'un pilier apparemment inaccessible. Pour l'atteindre, empruntez le chemin invisible qui y mène. En quittant la pièce, allez au fond du couloir et abaissez le levier n° 2.

9 SECRET N° 3

Dans la pièce suivante, deux dalles se distinguent des autres par leur couleur. Il s'agit en fait de switches qui actionnent l'ouverture de deux portes. Dans un premier temps, marchez uniquement sur la dalle de gauche afin d'ouvrir la porte face à vous — elle donne dans un espace entouré de piques. Sur le mur de gauche, vous notez une différence sensible de couleur qui signifie qu'il peut être escaladé. Hissez-vous donc sur son rebord supérieur et récupérez la statue en or. Pour sortir, retournez dans la pièce précédente. La séquence qui suit nécessite également un bon timing. Marchez sur la dalle près de la porte, puis courez sur la seconde. Enchaînez maintenant un saut pour franchir la porte de gauche, un autre pour franchir la barrière de piques, puis enfin un dernier pour vous saisir de l'échelle qui mène à la sortie.

3 SONS DE CLOCHE 2

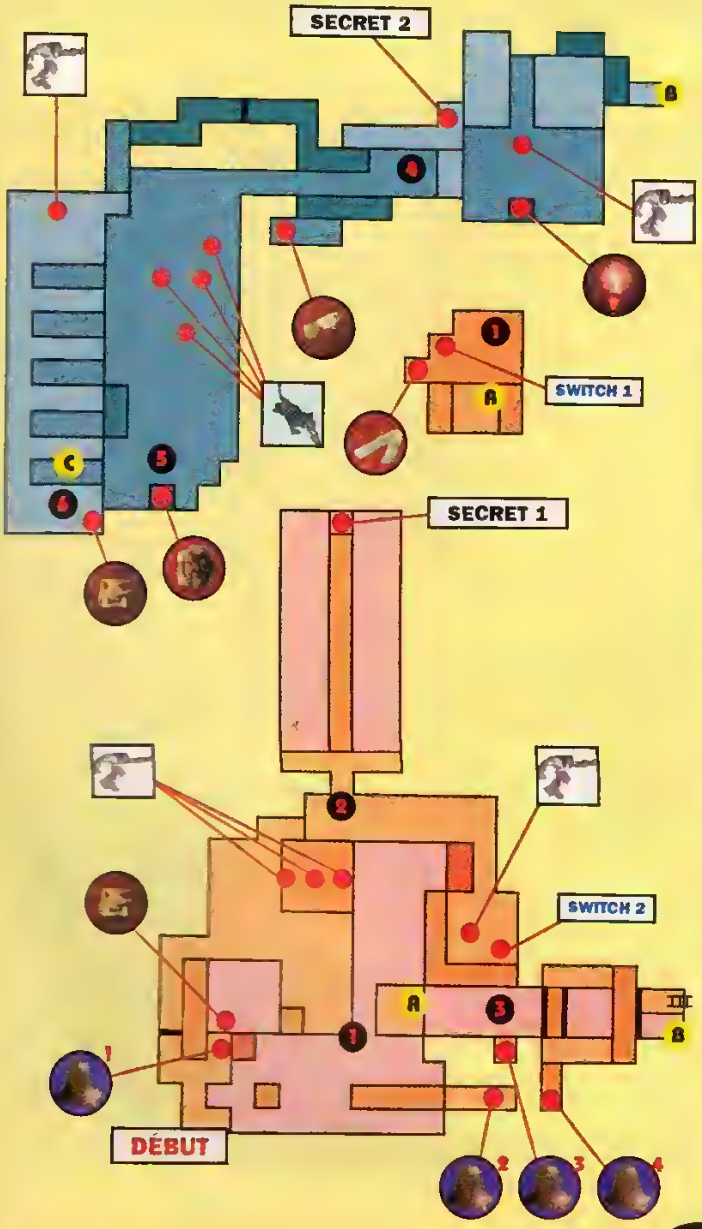
Descendez et entrez dans le petit hall qui mène aux grilles. Prenez une impulsion sur la dalle à ressort pour atteindre la plate-forme mise en place grâce au levier n° 2 (appuyez sur X pour freiner votre « vol »). De là, shootez la cloche n° 3.
Redescendez et franchissez la double grille ouverte. Utilisez la dalle à ressort en avançant de gauche à droite (maintenez X enfoncé). Puis décalez-vous sur la droite, hissez-vous sur la pente et prenez une impulsion arrière. Pendant le salto, dégainez. Faites immédiatement un saut en avant, en tirant sur la cloche. Redescendez. Cette fois, placez-vous de telle sorte à avoir la double grille dans votre dos, et avancez de nouveau sur la dalle à ressort. À « mi-vol », appuyez sur X pour freiner un peu votre saut et vous agripper au rebord. Montez à l'échelle.

4 SECRET N° 2

Vous atteignez une salle défendue par un yéti. Une fois débarrassé du gêneur, franchissez l'ouverture. Dans la caverne, tournez-vous : un réduit sombre sur votre gauche (éclairé sur la photo) renferme la statue de pierre.

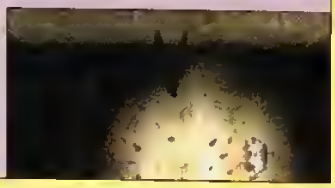
5 LE MASQUE

À l'instar du niveau précédent, vous trouverez ici un masque qui actionne l'ouverture d'une porte. Le simple fait de vous en emparer ouvre automatiquement une porte près du secret n° 2. Ce masque se trouve dans la vaste caverne qui succède à la trouvaille de la statue de pierre. Deux couples de tigres le gardent.



6 CUL-DE-SAC ?

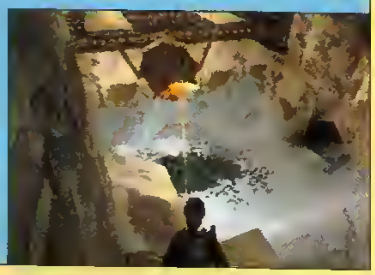
Vous voici dans une vaste pièce pleine de trous qui mènent à un niveau inférieur. Il n'existe qu'un seul endroit pour descendre sans danger : le point C sur le plan. Attention toutefois au yéti qui se tient en bas. Outre quelques options, vous trouvez un endroit où placer le masque tibétain. Franchissez ensuite la passerelle qui surplombe l'entrée du temple au niveau précédent !



7 LE MARTEAU DU GONG

La passerelle vous conduit dans la salle du lac gelé où se trouve l'énorme vasque enflammée. Actionnez le levier n° 3 pour vider le contenu en fusion de la vasque, afin de faire fondre la glace. Descendez et flinguez le couple de tigres. Plongez enfin dans le lac et récupérez le marteau du gong.

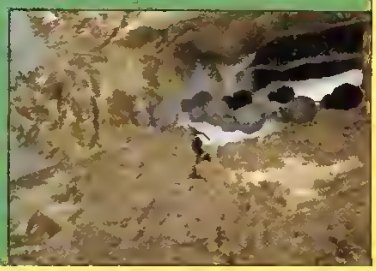
Nagez en direction du porche et utilisez le harpon pour vous débarrasser des barracudas. Vous émergez dans une vaste grotte, peuplée de yétis. Sur la droite du bassin se trouve un endroit d'où vous pourrez les shooter sans danger.



8 L'AVALANCHE

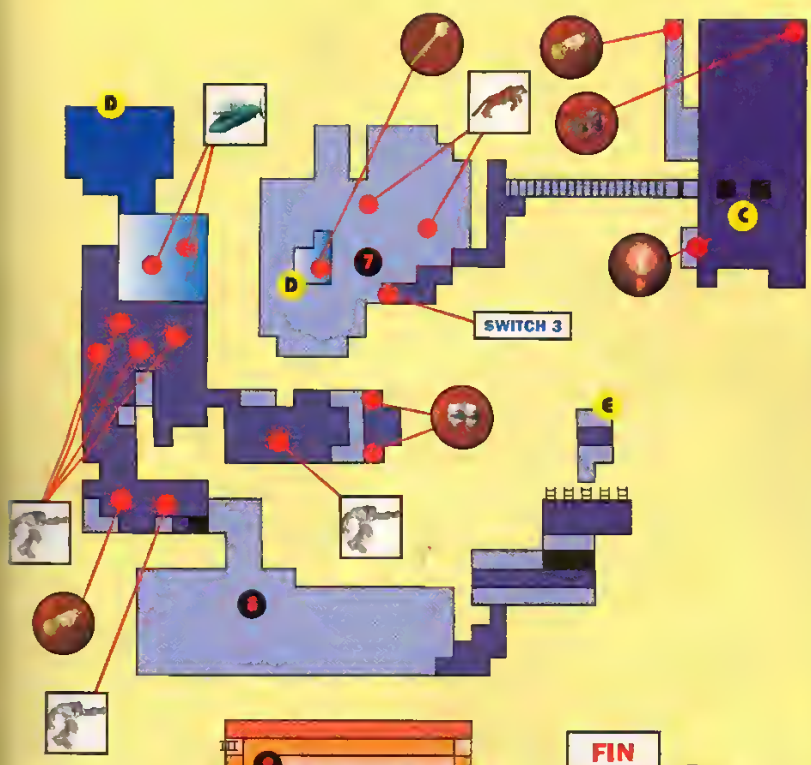
Faites un pas dans la salle afin de déclencher les premières coulées de neige. Ensuite sprintez directement vers l'issue du fond, malgré les nombreux blocs de neige qui dévalent la pente dans votre dos. C'est assez tranquille en fait !

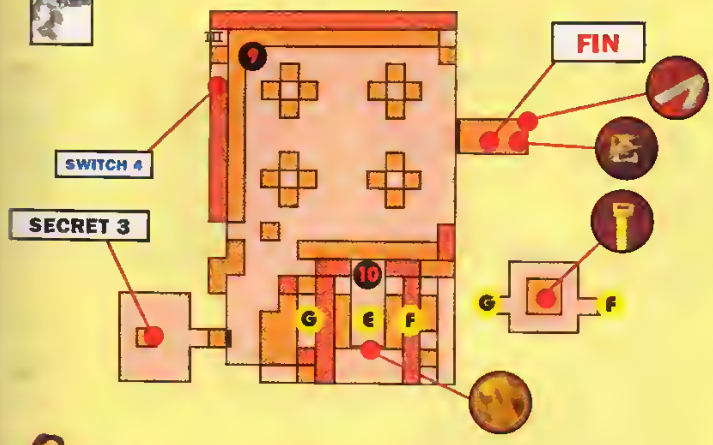
Dans la pièce suivante, faites face au vide et sautez. Vous atterrissez sur une courte pente, sur laquelle vous vous rattrapez. Décalez-vous à droite, puis hissez-vous sur la plate-forme : vous voilà devant un escalier. Attention toutefois au gouffre qui vous en sépare. Mais un saut avec élan suffit pour le rejoindre.



9 SECRET N° 3

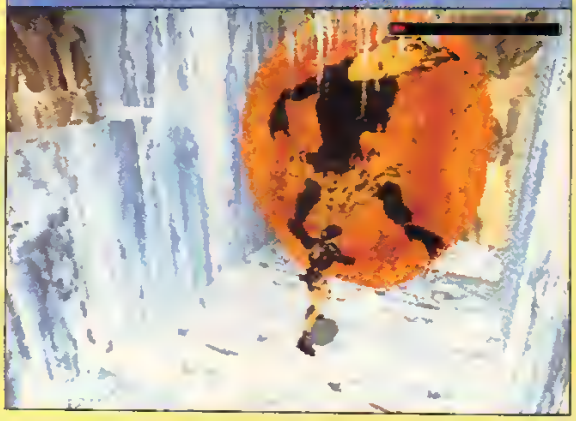
Glissez en arrière le long de la pente, et agrippez-vous au rebord. Sautez en contrebas, en veillant à ce que votre barre de vie ne soit pas en deçà de la moitié. Ignorez le gong pour l'instant, et cherchez l'échelle dans l'un des coins de la pièce. Avancez au bord du gouffre puis faites un saut sans élan. Descendez sur la gauche en utilisant une torche pour localiser le levier n° 4. La cabane située à droite du gong est ouverte ; outre la statue de jade, vous récupérez un stock de grenades.





10 LE TALION

Remontez sur l'estrade du gong par le point radicalement opposé à l'échelle. Faites sonner le gong à l'aide du marteau prévu à cet effet. Deux portes situées sur les flancs du socle permettent d'entrer dans une pièce qui renferme le Talion, une espèce de sculpture en or. Lorsque vous vous en saisissez, cela met en colère son gardien qui sort de sa tanière. Descendez alors au sol quelques instants pour l'attirer, et planquez-vous soit dans la cabane, soit sur le côté gauche du socle pour le shooter à distance, sans vous exposer. Sa mort marque la fin du niveau.



Le temple de Xian

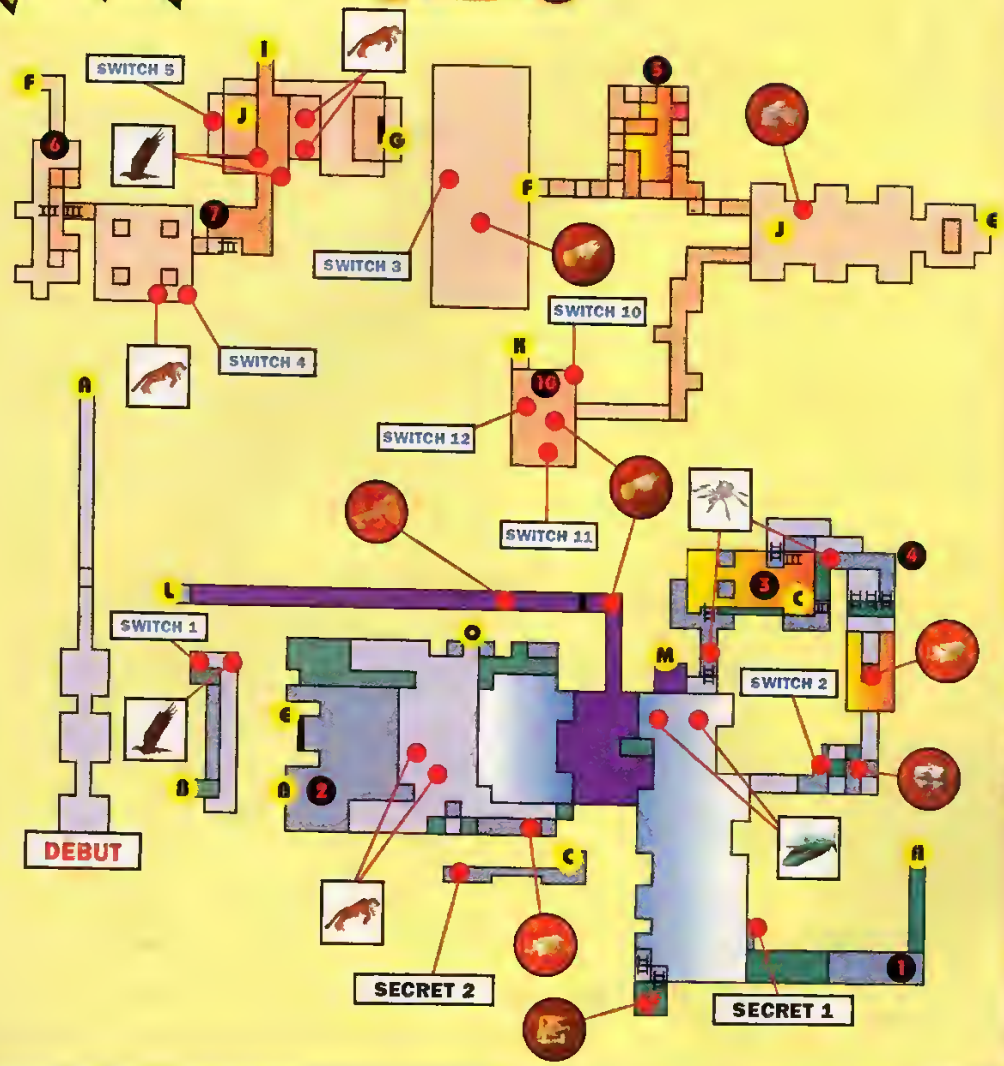
Lara quitte le Tibet au terme d'une poursuite en voiture effrénée. L'étape suivante passe à nouveau par la Chine où notre belle héroïne se met à la recherche du sceau du Dragon, avant d'assister au final à une cérémonie dont Bartoli est la vedette...

1 SECRET N° 1

Le niveau débute réellement lorsque Lara marche sur une trappe. Commence alors une longue glissade agrémentée de coupe-jarrets à éviter en sautant au bon moment. Lorsque la glissade se poursuit dans le torrent, effectuez un bond à l'aide des boutons ■ puis ● pour vous positionner en arrière, et vous agripper au sommet de la cascade. Puis déplacez-vous à gauche jusqu'à une petite niche qui renferme la statue en or.

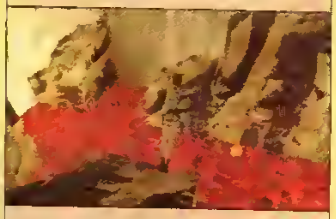
2 L'ENTRÉE SOUTERRAINE

En plongeant en contrebas, le courant vous entraîne jusqu'à l'entrée souterrain du temple, débarrassez-vous des barracudas et des tigres présents. Sur la gauche de l'entrée, vous découvrez une dalle à ressort. Avancez dessus en arrivant de la gauche pour être propulsé sur le fronton du temple. Longez ce fronton puis actionnez le levier n° 1. Replongez dans le bassin et nagez jusqu'à l'embarcadère en bois. Grimpez à l'échelle et sauvegardez.



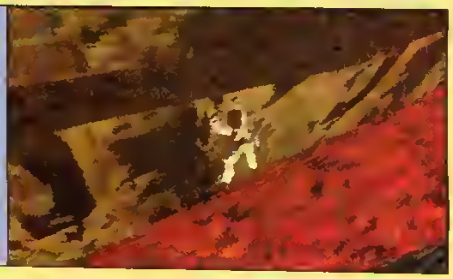
5 UN LEVIER BIEN DÉFENDU

L'entrée souterraine est à présent ouverte. Contrairement aux apparences, le grand hall est plutôt calme. Dirigez-vous dans le petit couloir sur la droite, qui mène à une plate-forme dominant un lac de lave. Prenez de l'élan et bondissez sur la pente en face de vous. Enchaînez ensuite une succession de quatre sauts sur des pentes différentes, pour vous agripper à la cinquième impulsion. Vous arrivez dans un cul-de-sac qui renferme un levier inaccessible à cause d'une trappe placée juste devant. Vous finissez dans une salle au bout de laquelle se trouve le levier n° 3. Les deux murs latéraux garnis de piques se rabattant sur vous à grande vitesse, ignorez la petite trousse de soins...



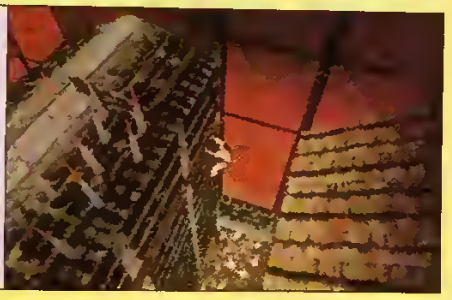
3 SECRET N° 2

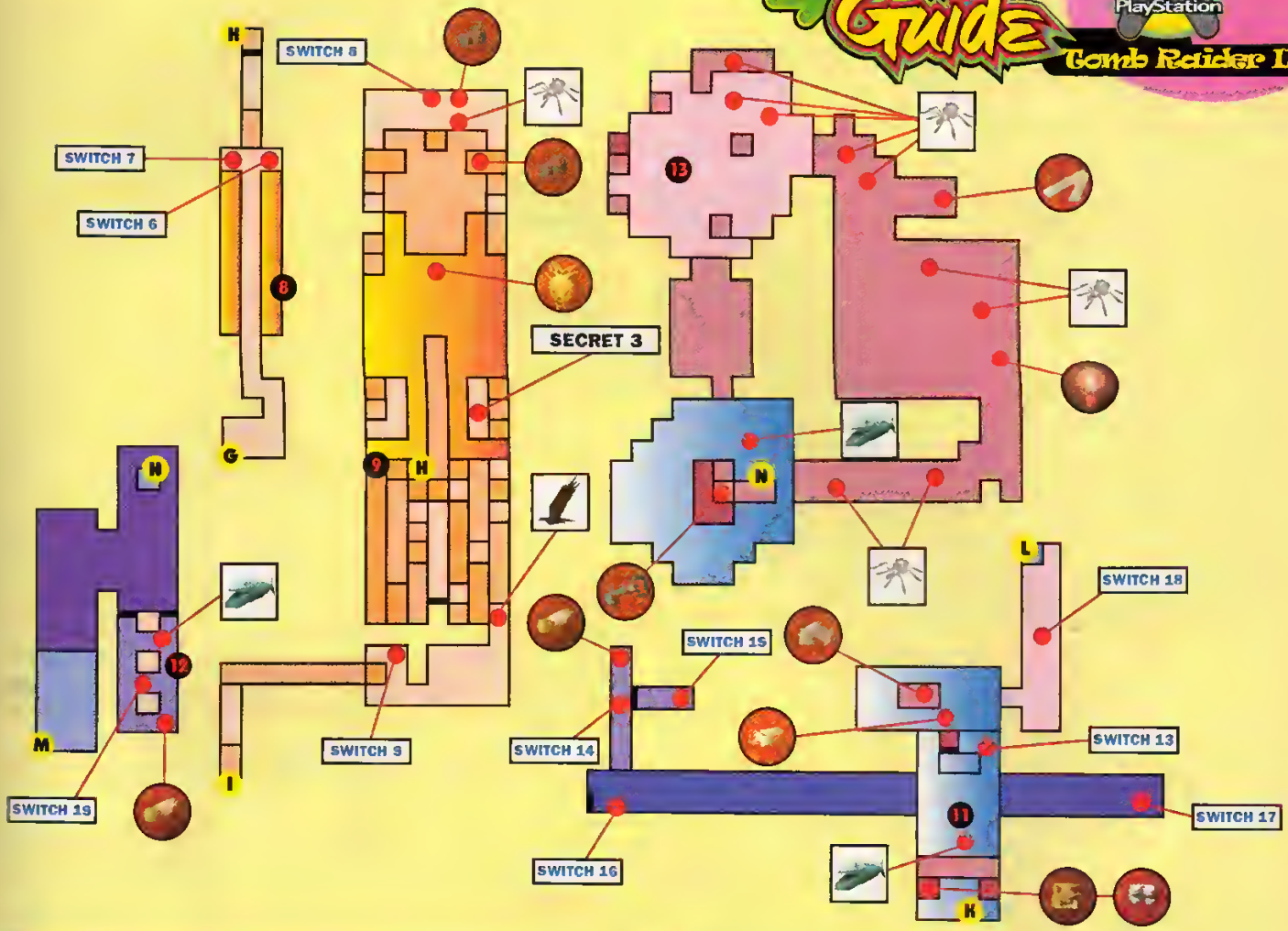
Vous voici sur une corniche qui domine un lac de lave. Agrippez-vous au rebord et descendez la portion d'échelle. Puis laissez-vous tomber pour vous rattraper au rebord intermédiaire, et décalez-vous à gauche (n'essayez pas d'atteindre le rebord inférieur d'ici). Descendez l'autre portion d'échelle et rattrapez-vous au rebord inférieur, d'où vous pouvez gagner la niche de la statue de pierre sans danger.



4 PIÈGES VICIEUX

En atteignant la salle remplie en partie de piques, montez aux espaliers (avec un p !) par la gauche jusqu'à la fissure. Décalez-vous ensuite jusqu'à l'extrême droite. Puis exécutez un salto arrière pour rebondir sur la toiture opposée. Avancez légèrement pour apprécier la physionomie de la salle inférieure. Placez-vous sur la troisième dalle friable, et laissez-vous tomber sur la plate-forme entourée de lave. Reculez au bord de cette plate-forme et faites un saut avec élan dans l'ouverture. Vous atterrissez sur une rampe depuis laquelle vous sautez une fois pour rebondir sur une seconde pente, avant de vous agripper à un bloc dans un troisième temps. Enfin actionnez le levier n° 2.



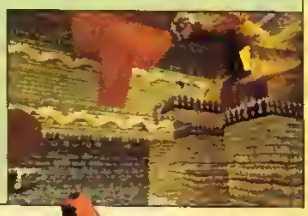


6 ROLLING STONES

Vous atteignez un corridor richement décoré de motifs orientaux. À cet endroit, il y a trois pentes douces d'où des rochers se mettent à dévaler au premier pas en avant effectué. Les premier et troisième rochers s'esquivent grâce à un simple saut latéral ; quant au second, vous devez effleurer le bas de la pente en courant de l'alcôve à la petite fosse. La salle suivante est totalement noire et la localisation du levier n° 4 nécessite l'utilisation d'une torche. Dès qu'il est actionné, un tigre surgit dans votre dos.

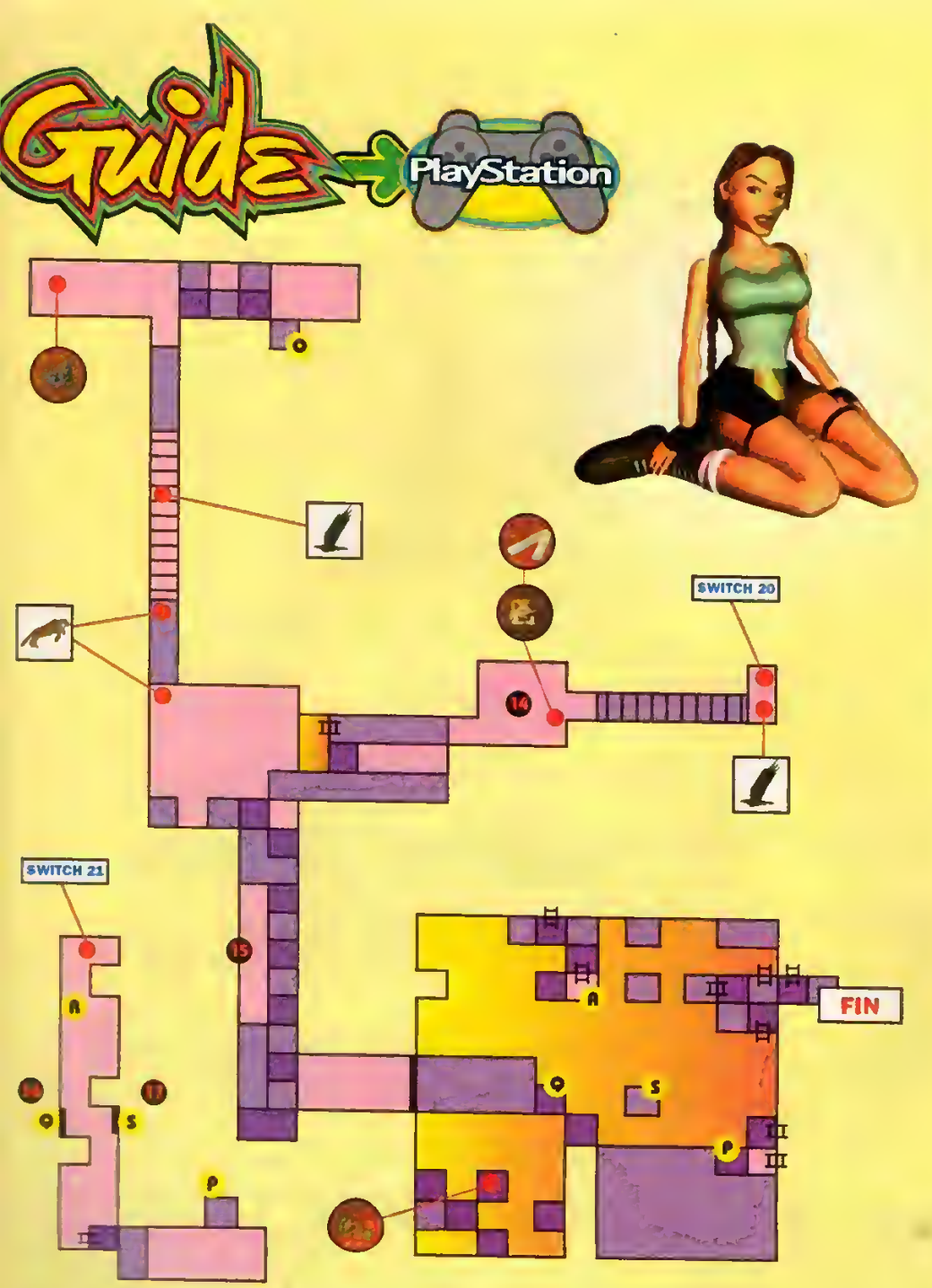
8 LE SCEAU DU DRAGON

Des sacs garnis de piques se balancent en travers de votre route. Approchez-vous en le plus près possible, et passez en courant lorsque les sacs sont à l'apogée de leur balancement. Actionnez d'abord l'interrupteur n° 6 puis le n° 7, et traversez le couloir en courant. Vous débouchez dans une énorme salle tandis qu'un rocher dévale à votre suite. Courez jusqu'au bout de l'allée et sautez pour vous agripper à la plate-forme, située sous la gueule du dragon. Vous y trouverez le sceau du dragon. Bondissez ensuite sur l'une des plates-formes latérales en contrebas, et gagnez la salle derrière la tête du dragon. Flinguez les araignées et abaissez le levier n° 8.



7 ÇA COUPE !

Juste après, un puits garni de coupe-jarrets vous barre la route. Suspendez-vous à l'échelle et trouvez le bon timing pour passer entre deux lames, en vous lâchant et en vous rattrapant. En bas, deux lames faciles à éviter vous séparent des plates-formes situées au-dessus du hall du temple. Sauvegardez avant d'actionner l'interrupteur n° 5. Immédiatement après faites un roulé-boulé et enchaînez une succession de sauts sur les deux poutres, jusqu'à la porte située à l'opposé. Le timing est très limite, vous n'avez pas le droit à l'erreur !



10 PLAFOND MENAÇANT

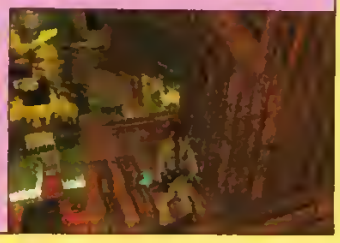
Insérez le sceau du dragon dans l'espèce de serrure. Un nouveau passage s'ouvre à vous. Une « lame roulante » balaie un couloir que deux alcôves permettent d'esquiver. Après l'angle droit, une rampe vous mène à une salle dotée de trois leviers (n° 10, 11 et 12). À peine arrivée, le plafond garni de piques descend doucement mais sûrement. En principe, vous avez largement le temps de récupérer la trousse de soins avant de quitter la salle.

11 CLEF N° 1

La salle suivante est en partie inondée. En abaissant le levier n° 13, elle sera totalement immergée ; seul un petit espace vous permettra de respirer. Plongez ensuite dans le couloir et abaissez les leviers n° 14 puis 15 ; et 16 enfin pour rejoindre la salle initiale rapidement. Actionnez le levier n° 17, puis une nouvelle fois le n° 13. L'issue située au-dessus du levier n° 13 est maintenant accessible. Collectez les options et gagnez le couloir voisin. Dès que vous y avez mis le pied, un mur doté de piques se met à balayer le couloir. À mi-parcours, prenez le temps d'abaisser le levier n° 18 et plongez dans le passage inondé (L). Le courant vous entraîne jusqu'à la clef n° 1. Vous refaites surface devant l'entrée du temple.

9 SECRET N° 3

Du levier n° 8, sortez par la droite. Vous constatez que la configuration de la salle a radicalement changé. Sautez sur les deux plates-formes en bois contre le mur. De la seconde, bondissez au milieu pour enchaîner une série de sauts sur les rampes et rejoindre la plate-forme du sceau. Par un nouveau saut, gagnez le mur opposé et avancez jusqu'à la dalle à ressort, qui vous permettra d'atteindre le versant opposé au dragon. Attention aux rochers qui dévalent les pentes. En bas de la troisième pente en pierre, vous trouvez une nouvelle dalle à ressort grâce à laquelle vous vous propulsez sur les combles de cette vaste salle. Il ne vous reste plus qu'à effectuer un bond avec élan pour atterrir sur la plate-forme où se trouvent la statue de jade et une demi-douzaine de chargeurs d'Uzi. Ensuite, sautez en contrebas sur la pente située contre le mur de gauche. Rejoignez la sortie en hauteur en effectuant des sauts sur les différentes plates-formes. Abaissez enfin le levier n° 9 pour gagner le hall du temple.



12 L'ANTRE DES ARAIGNÉES

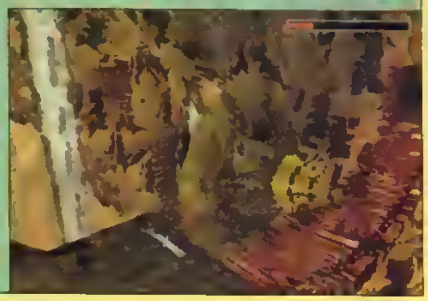
Retournez à l'embarcadère et utilisez la clef en or pour ouvrir la grille. Nagez jusqu'à une salle sombre totalement immergée. Une fois débarrassé du barracuda, actionnez le levier n° 19 contre le pilier central. Franchissez le passage N et montez sur la berge. Vous êtes à présent dans une grotte peuplée d'araignées. Tandis que les premières sont « normales », après les options, vous en rencontrez d'autres au gabarit supérieur, autrement dit géantes.

13 CLEF N° 2

Dans la vaste salle dominée par une espèce d'œuf géant, hissez-vous sur les plates-formes situées sur les bords (sauvegardez régulièrement, une erreur se traduirait par un long détour). Après avoir été agressé par une nouvelle araignée géante, faites un saut avec élan sur le pilier central, puis sur le second pilier sous l'issue. Ce couloir sombre vous ramène au-dessus de la salle inondée précédente. La clef n° 2 est posée sur le pilier accessible par un saut avec élan.

14 L'INTERRUPTEUR 20

Retournez devant le temple et prenez l'issue située à sa droite. Après une ascension marquée par la chute de rochers roulants, facilement évitables en se suspendant aux rebords, vous arrivez à une passerelle dominant l'entrée du temple. Un aigle et deux tigres plus tard, vous atteignez une salle avec deux issues. Prenez celle de gauche et, avant de franchir la passerelle, collectez les options devant la lame roulante. Cette dernière s'active lorsque vous actionnez l'interrupteur n° 20. Plongez alors dans le lac et revenez, par le même chemin, dans la salle aux deux issues.



15 DALLES À RESSORT

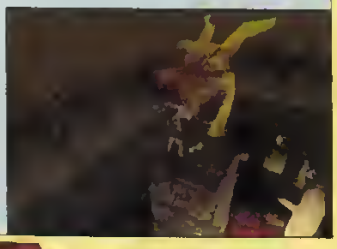
La seconde issue est une montée impossible à faire à pied. Placez-vous face aux dalles à ressort, et sautez sur la première en prenant de l'élan et en gardant la direction pointée sur la seconde. Au quatrième saut, soyez prêt à agripper le rebord de la corniche.

16 CLEF N° 3

Suivez les dalles pour atteindre une plate-forme avec une serrure. Passez le renfoncement suivant en courant, et sautez immédiatement sur l'échelle pour éviter le mur de piques qui déboule. Évitez un autre mur de piques venant de la gauche, et gagnez le corridor où se trouve le levier n° 21. Empruntez l'issue qui vient de s'ouvrir pour accéder à une corniche. Puis sautez sur les plates-formes à gauche pour atteindre le pilier central, au sommet duquel vous trouvez la clef n° 3. Descendez en glissant le long du cou du dragon, et tenez-vous prêt à faire un saut en avant sur la quatrième petite pente. Enfin, bondissez pour atterrir à droite de la porte.

17 LA CÉRÉMONIE

Vous revoici à l'entrée de cette vaste pièce. Sautez sur la plate-forme où se trouve la serrure. Utilisez la clef, et retournez sur la plate-forme précédente. Une grille permet maintenant d'atteindre une échelle sur le mur de gauche, qui vous mène à nouveau près de l'interrupteur n° 21. Empruntez ensuite la nouvelle issue qui donne sur un dragon similaire au premier. Au lieu de vous laisser glisser le long de son cou, grimpez à l'échelle placée sur le pilier central. À présent, suivez à la lettre les indications ! Grimpez à l'échelle en vous arrêtant quatre échelons avant la lame. Exécutez un salto arrière, rebondissez sur la pente et agrippez-vous à une autre échelle. Montez en vous arrêtant à nouveau quatre échelons avant la lame suivante. Là, faites un salto arrière, double d'une rotation, ■ - ● pour vous agripper à une dernière échelle, que vous grimperez en vous décalant un peu sur la droite pour conclure le niveau.

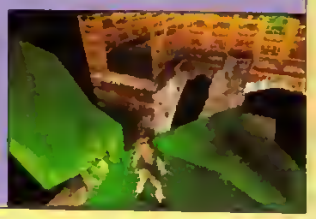


Les îles du Ciel

Ce niveau est assez « space », voire franchement onirique : l'action se déroule sur des espèces d'îles qui flottent dans le vide... Voici donc un stage plus que hasardeux, aussi sauvegardez régulièrement !

1 LEVIER N° 1

Avancez légèrement sur la plate-forme de départ et faites un tour d'horizon. Dégainez et soyez prêt à accueillir un guerrier volant, armé d'une lourde épée. Placez-vous au bord de la plate-forme et reculez de deux pas. Effectuez un saut en avant, rebondissez sur la pente et agrippez-vous à un rebord. Hissez vous sur la plate-forme et actionnez le levier n° 1. Prenez l'étroit passage, glissez le long d'une rampe et sautez sur l'île suivante.

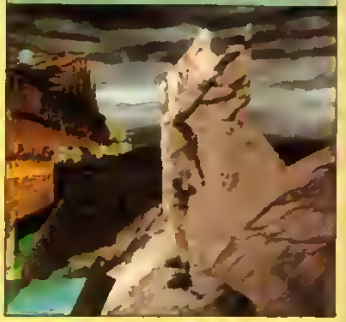


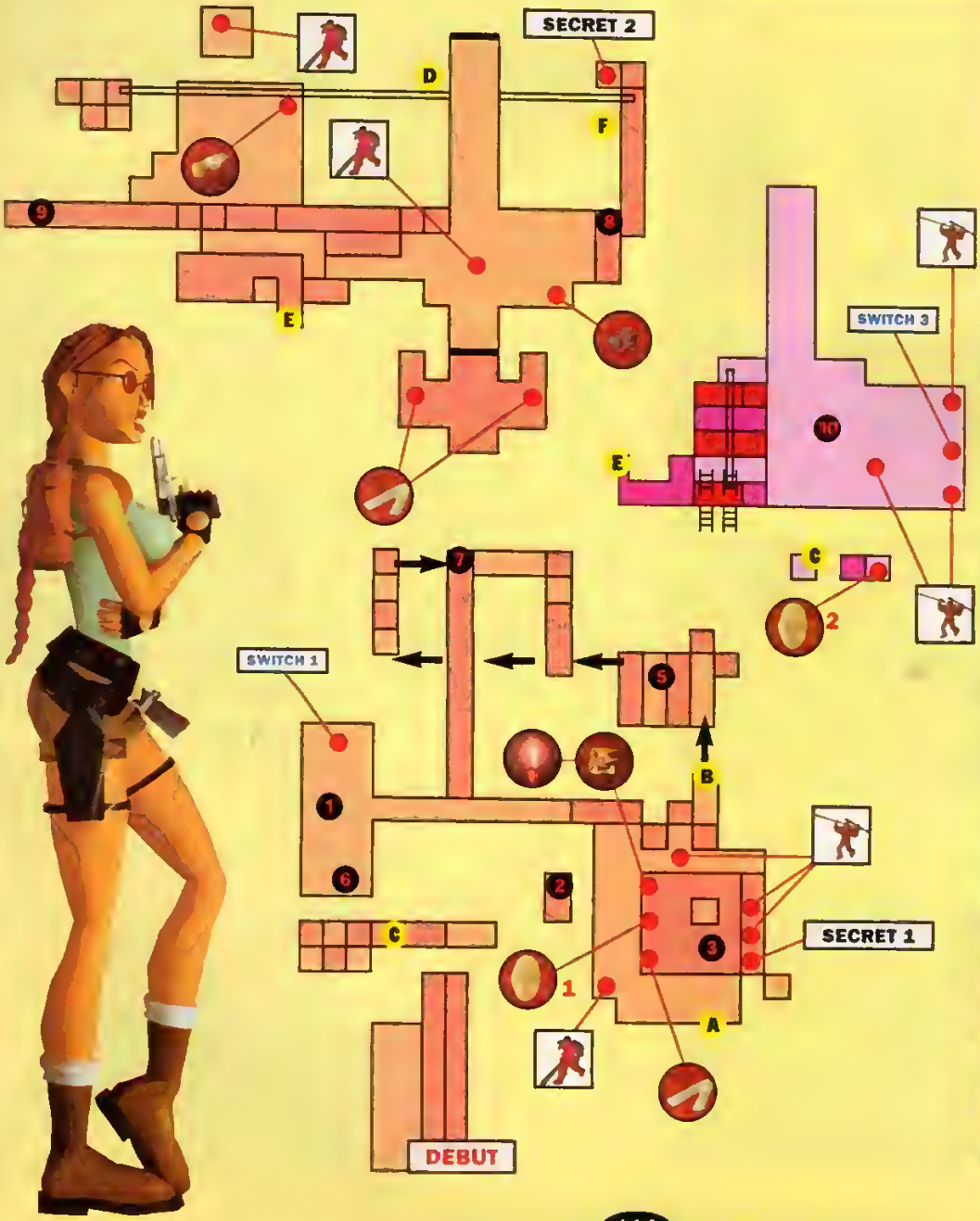
2 PLAQUE N° 1

À peine avez-vous mis un pied sur cette île que deux statues s'animent. Courez vous mettre à l'abri sur la petite plate-forme isolée, à droite de la pente d'arrivée. Prenez votre temps pour les shooter aux pistolets. Hissez-vous à l'intérieur de la cabane : vous y trouvez une première plaque mystique. Après vous en être saisi, une troisième statue s'anime à son tour. Essayez de regagner l'abri que constitue la petite plate-forme.

3 SECRET N° 1

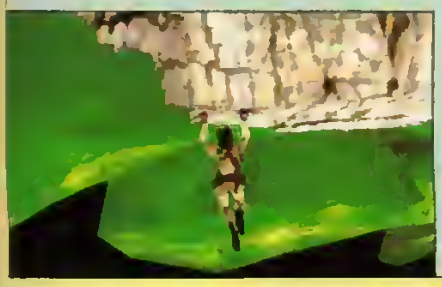
Après avoir tué les lanciers, montez sur le socle où les statues se trouvaient. Sautez sur le rebord décoré par un buisson fleuri. De là, faites un saut en diagonale pour vous agripper au toit. Montez dessus et ramassez la statue de jade.





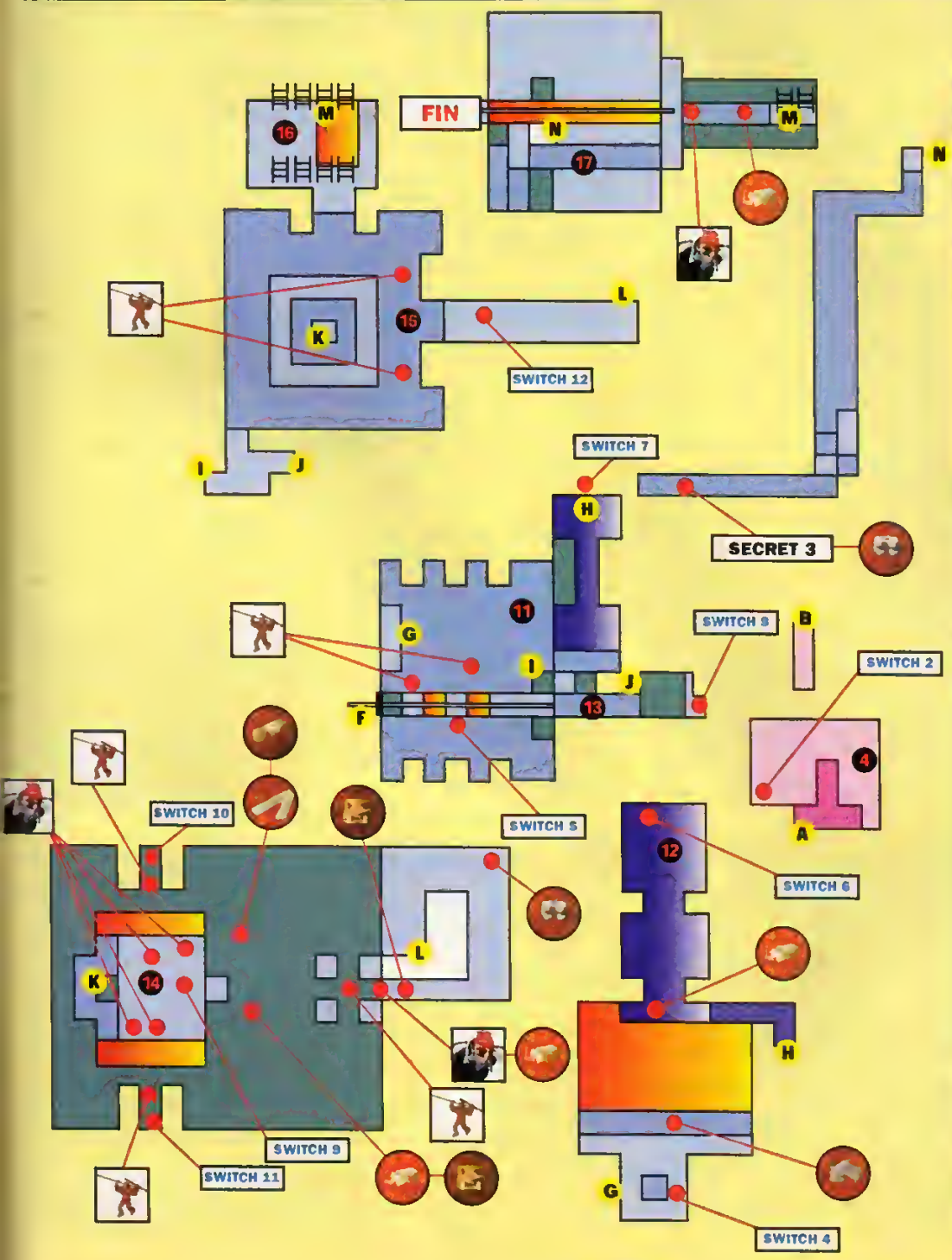
4 OÙ EST L'ISSUE ?

Allez vers le rebord opposé à la rampe par laquelle vous êtes arrivé. Suspendez-vous y ; vous avez la surprise de découvrir une plate-forme en contrebas. Laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'étage inférieur. Sur votre gauche, abaissez le levier n° 2 pour ouvrir la grille accessible par un simple saut avec élan.



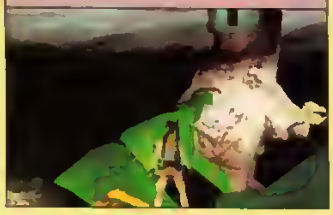
5 HAUTE VOLTIGE

Vous voici sur une nouvelle île. La séquence qui suit consiste à réaliser une succession de sauts calculés au millimètre. L'itinéraire est indiqué par des flèches sur le plan. Vous atteignez finalement une grille qui recouvre le secteur du premier levier.



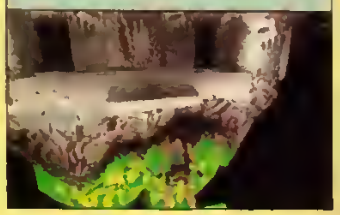
6 PLAQUE N° 2

Placez-vous face au temple de couleur jade. Sautez en diagonale vers la gauche afin d'atteindre une pente, au bout de laquelle vous vous agrippez. Ensuite laissez-vous chuter sur le surplomb en contrebas. Enfin, faites un bond en direction de la plate-forme isolée, sur laquelle vous trouvez la seconde plaque mystique.



7 L'ENTRÉE DU TEMPLE

Sautez sur l'île de la cabane, puis sur la plate-forme inférieure où est placé le levier n° 2. Réalisez le même enchaînement de sauts jusqu'au point n° 7. De là, bondissez sur l'île en pierre où vous insérerez les plaques mystiques dans les emplacements prévus à cet effet. Franchissez enfin la double porte.

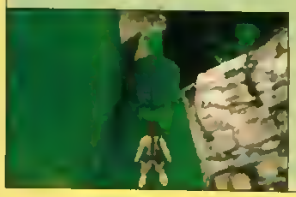


8 SECRET N° 2

Après avoir collecté les munitions à droite de la porte, repérez le couloir ténébreux dissimulé derrière le buisson. Longez-le jusqu'à trouver la statue de pierre. Retournez à la double porte par le même chemin.

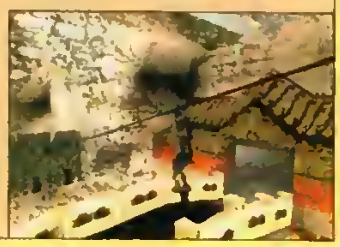
9 ROLLING STONES

À gauche du pont, vous pouvez apercevoir un rocher vert. Approchez-vous en et sautez par-dessus. Au même moment, il se met à rouler. Glissez alors jusqu'au bas de la rampe, puis faites un roulé-boulé en vous rattrapant au rebord. Attendez la chute d'un second rocher avant de remonter sur la rampe, puis sautez sur la suivante. Gagnez le point culminant de cette nouvelle rampe et faites un bond en diagonale pour atteindre l'île d'où part un câble.



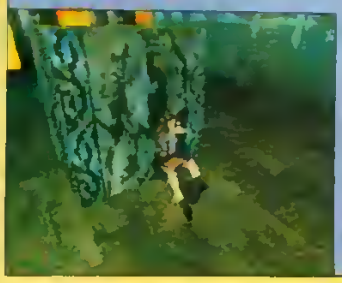
10 LE TREUIL

Agrippez-vous au treuil et laissez-vous glisser le long du câble. Après avoir franchi la trouée dans le mur, soyez prêt à lâcher le treuil pour sauter sur le pont. De là, gagnez la pièce située à votre droite où vous êtes accueilli par un lancier. Après l'avoir abattu, abaissez le levier n° 3. Puis faites immédiatement volte-face pour affronter deux autres lanciers. Quittez la pièce grâce au second treuil. Laissez-vous glisser et agrippez-vous à l'échelle. Remontez puis regagnez à nouveau la plate-forme du premier treuil.



11 PIÈGES À GOGO

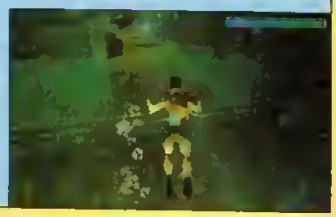
A[illegible] initiale, vous pouvez réutiliser le treuil pour att[illegible] nou[illegible] une truffée de pièges. Après avoir atteint l'[illegible] vous. Vous apercevez une fosse entourée par deux est[illegible] saut en diagonale pour gagner l'une d'elles.



Déplacez le bloc mobile, puis servez vous en pour accéder à la plate-forme supérieure. Derrière le pilier central, abaissez le levier n° 4. Redescendez en contrebas. La fosse centrale est maintenant dotée d'une plate-forme qui vous permet de rejoindre le levier n° 5.

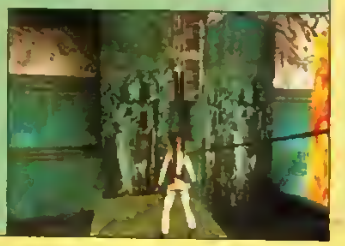
12 UN PEU D'EAU

Remontez sur la plate-forme du levier n° 4. À partir du rebord qui domine le lac de lave, effectuez un saut avec élan, en maintenant le bouton X enfoncé, pour atteindre l'ouverture. Vous voici dans une salle inondée au bout de laquelle se trouve le levier n° 6, à abaisser. Puis prenez l'issue elle aussi inondée jusqu'à arriver devant un couloir garni de coupe-jarrets. Dans votre dos, une alcôve renferme le levier n° 7 qui désactive les lames.



13 RETOUR DANS LE HALL

Retournez dans le grand hall du bloc mobile, et déplacez ce dernier à proximité de la nouvelle issue. Sautez du bloc jusqu'au couloir et avancez avec précaution. En arrivant sur un rebord, qui surplombe une salle au sol garni de piques, bondissez sans élan au mur qui vous fait face. Agrippez-vous à la fissure et gagnez l'alcôve qui contient le levier n° 8. Sautez ensuite en diagonale vers le couloir d'où vous venez, et entrez dans la vaste pièce désormais accessible.

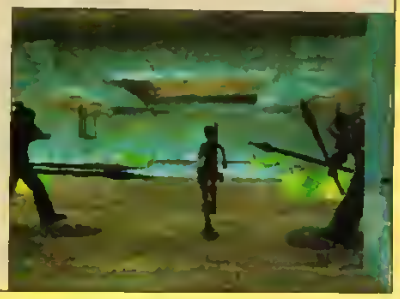


14 LARA, PHÉNOMÈNE DE ZOO

Sautez et glissez le long de la rampe située au centre de la pièce. Vous vous retrouvez dans une cage cernée par quatre ninjas et trois lanciers. Dès que vous abaissez le levier n° 9, les grilles se lèvent vous laissant à la merci du comité d'accueil. Montez immédiatement sur l'une des estrades qui ceinturent la rampe d'accès et shootez tout ce beau monde à distance. À l'issue du combat, collectez les multiples options et abaissez les leviers n° 10 et 11.

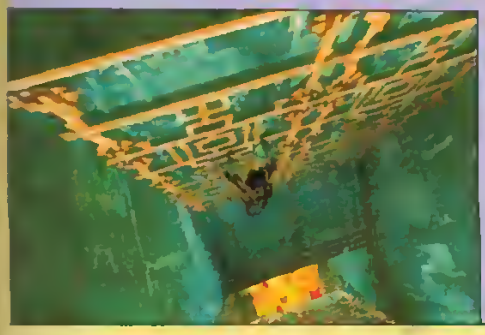
15 LANCIERS BERNÉS

Empruntez le couloir du fond et remontez-le jusqu'au levier n° 12. Lorsque vous l'avez abaissé, franchissez la porte qui donne dans la salle d'où partent les rampes qui vous ont mené en cage. Deux lanciers se sont animés. Passez entre et ressautez pour glisser le long d'une des rampes. Hissez-vous à nouveau sur votre perchoir. Attendez quelques instants l'arrivée des lanciers que vous pourrez flinguer à distance. Remontez enfin dans la salle.



16 PÉRILLEUSE ASCENSION

Vous voici au pied d'une série d'espaliers dont l'ascension requiert une bonne dextérité. Une fois arrivé en haut du premier espalier exécutez un salto arrière, doublé d'une rotation (boutons ■ puis ●) et rattrapez-vous ensuite à l'aide du bouton ●



Parvenu au sommet, hissez-vous sur la pente, enchaînez un salto arrière, puis un saut en avant en utilisant les diagonales pour atteindre le couloir plat. Attention au ninja qui déboule !

17 SECRET N° 3

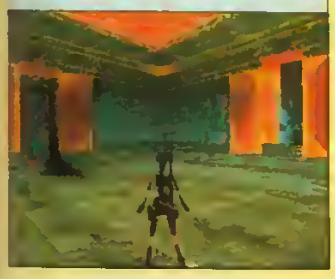
Après être venu à bout du ninja, déplacez le bloc mobile. Avant d'utiliser le treuil, faites un bond légèrement sur la gauche pour atteindre une plate-forme. Sautez ensuite au-dessus du passage de lave pour atteindre un renfoncement. À partir de ce dernier, vous pouvez sauter dans un couloir qui vous mènera directement au troisième secret, doublé d'un stock conséquent de grenades. Une fois en votre possession, il ne vous reste plus qu'à regagner le treuil et vous laisser glisser jusqu'à la fin du niveau.

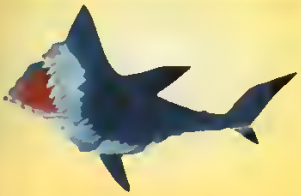
L'antre du dragon

Vous allez maintenant explorer l'antre du dragon qui constitue le dernier véritable niveau du jeu, dans lequel il n'y a aucun secret à trouver...

1 L'ANTI-CHAMBRE

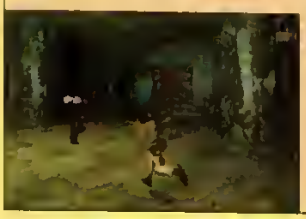
Collectez les options avant de franchir la porte défendue par un lancier statufié. À peine avez-vous fait un pas qu'un autre lancier, placé dans l'alcôve qui vous fait face, s'anime. Après l'avoir flingué, abaissez le levier n° 1 qui active le lancier statufié. Ensuite, actionnez le levier n° 2. Cela aura pour effet de « ressusciter » les deux derniers lanciers. Une fois tous vaincus, une issue s'ouvrira.





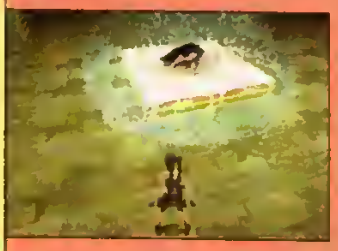
2 LES GARDIENS DE L'ANTRE

Cette salle ténébreuse est un poste de garde occupé par une demi-douzaine de ninjas. Attirez-les dans la pièce précédente afin de pouvoir esquiver sans problème leurs couteaux. Débarrassez des gêneurs, et collectez leurs options, en particulier une nouvelle plaque mystique. Cette dernière permet d'ouvrir l'ultime porte vous séparant de l'antre proprement dite.



3 LE DRAGON

Tout est calme pour le moment. Au milieu de la salle trône le corps de Bartoli qui, à votre approche, se transforme en dragon. Cette créature gigantesque est plus impressionnante que dangereuse. L'idée consiste à se placer sous son cou et à l'arroser à coups de Uzi. Ainsi, le souffle ardent du dragon ne pourra pas vous atteindre. Dans le cas inverse, ou si les munitions vous font défaut, plongez dans l'un des trous qui mène dans une salle immergée, remplie de trousses de soins et de chargeurs d'Uzi. Lorsque le dragon s'effondre, dirigez-vous rapidement vers son poitrail puis retirez la dague de Xian. Ne traînez pas car le dragon se régénérera, et tout serait à refaire. Enfin, quittez le temple par le couloir qui s'est ouvert au fond de la pièce.



Home Sweet Home

Lara est de retour dans son manoir. Tandis qu'elle s'apprête à se coucher en contemplant une dernière fois la dague, l'alarme se déclenche. Les hommes de Bartoli vont tenter une dernière fois de récupérer la dague.

Dès que l'alarme retentit, dirigez-vous vers la porte située à gauche du lit. Utilisez la clef (que Lara possède par défaut) pour ouvrir la porte de l'armurerie. Entrez, prenez le fusil à pompe et les munitions, et tenez-vous prêt à repousser l'assaut. Les premiers ennemis, armés de battes de base-ball et accompagnés de dobermans, font irruption dans la chambre de Lara. Premier combat. Ensuite, gagnez le jardin. La porte d'entrée est bien gardée par une horde de sous-fifres armés de flingues embusqués dans l'obscurité. Ce n'est que lorsque vous serez venu à bout de tout ce menu fretin qu'un balèze lourdement armé fera son apparition. Ce combat est une simple formalité car ce lourdeau se déplace très doucement. Il vous suffit d'exécuter des roulés-boulés pour passer dans son dos. Sa mort marque la fin du jeu.

TABLEAU DE LÉGENDES DE TOMB RAIDER II

LE MATÉRIEL

Munitions automatiques

Munitions Uzi

Munitions M16

Grenades

Cartouches fusil

Munitions harpon

Pistolets

Pistolets automatiques

M16

Uzi

Lance granades

Fusil à pompe

Harpon

Grande trousse de secours

Petite trousse de secours

Clef

Torche

Moulin a prieres

Marteau

Talion

Gemme

Masque

Scooter des neiges

Cloche

Seraph

Sceau du Dragon

Gong

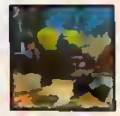
Plaque

LES ENNEMIS

Tigre

Léopard

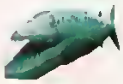
Yeti


Plongeur

Big Boss

Ennemi humain

Barracuda



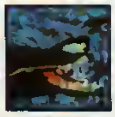
Corbeau

Doberman

Rat

Araignée

Requin


Murène

Ninja

Guerrier volant

Aigle

Guerrier

Guide réalisé par Wolfen.

Salut les champs !

Décidément V-Rally connaît toujours un vif succès, après déjà plus de huit mois d'existence. Sa longévité dans la rubrique Champions égale le record détenu jusqu'alors par les premiers volets de Formula One et Cool Boarders. Ça s'arrose ! Bon, à part ça, je vous rappelle qu'il vous reste encore quelques jours pour participer au défi de Cool Boarders 2. La date butoir est le vendredi 13 mars dernier carat. Alors à vos planches !

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez [illegible] écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les [illegible]ères.
[illegible] votre appare[illegible] photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash.
Pou[illegible] Game Boy éclairez indirectement votre Game Boy avec [illegible]tres forte [illegible]ère, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pou[illegible] que [illegible] scor[illegible] va able, la partie doit être réalisée en un crédit (sans [illegible]
- Vous devez jouer avec des [illegible] français, sur une console française.
- Pour prouver que [illegible] jeu [illegible] ete terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)

[illegible]	[illegible]
2- Henri BRUNEAU de MIRE .	2' 04" 44
3- FRANCIS GEISSERT	2' 05" 28
4- Francis GEISSERT	2' 05" 36
5- Sylvain AMBROISE :	2' 05" 76

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)

[illegible]	[illegible]
2- Wolfen :	3' 18" 00
3- Chon :	3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE :	3' 21" 64
5- [illegible]	[illegible]

DAYTONA 2 (DINOSAUR CANYON)

1- Sylvain AMBROISE	2' 49" 40
2- Elwood :	2' 50" 40
3- Wolfen :	2' 50" 72
4- Chon :	2' 51" 00
5- [illegible]	[illegible]

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET GALAXY)

1- Francis GEISSERT	3' 04" 68
2- Sylvain AMBROISE	3' 06" 36
3- [illegible]	[illegible]
4- Chon :	3' 07" 12
5- Wolfen	3' 13" 93

DAYTONA 2 (DESERT CITY)

1- [illegible]	2' 58" 40
2- Francis GEISSERT :	2' 57" 12
3- Chon :	2' 59" 44
4- Sylvain AMBROISE :	2' 59" 80
5- Wolfen :	3' 06" 68

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - CHRONO)

1- Wolfen .	44" 23
2- Wonder Fra :	44" 36
3- Francis GEISSERT	[illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - STUNTS)

1- [illegible]	[illegible]
2- Wolfen .	1 786
3- Chon :	1 366

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	1' 26" 66

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	1 666

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)

1- [illegible]	[illegible]
2- Wolfen .	1' 18" 00
3- Chon .	1' 32" 23
4- Elwood :	1' 37" 13

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen .	1 839
3- Chon .	1 464

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	1' 20" 96

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen .	1 952

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - CHRONO)

1- Wolfen :	59" 46
2- Francis GEISSERT	[illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	815

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	1' 41" 44
3- Jannick :	1' 55" 60

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen :	2 054
3- Chon .	1 761

STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - CHRONO)

1- [illegible]	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	26" 04

STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Wolfen .	1 421

SEGA TOURING CAR (TIME ATTACK - COUNTRY CIRCUIT)
1- Francis GEISSERT : 1' 50" 418

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]

SEGA TOURING CAR (TIME ATTACK - GRUNWALD CIRCUIT)
1- Francis GEISSERT : 2' 27" 352

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]

SEGA TOURING CAR (TIME ATTACK - BRICKWALL TOWN)
1- Francis GEISSERT : [illegible]

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 27" 401

WIPEOUT - ALTIMA VII
1- Francis GEISSERT : 2' 55" 9
2- Eric CAUDRON : 2' 59" 0
3- Hugo BULTHE : 2' 59" 3
4- Jean HOEPFNER : 2' 59" 9
5- Isabelle NEUMANN : [illegible]

WIPEOUT - ALTIMA VII (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 57" 4
2- Hugo BULTHE : 58" 5
3- Jean HOEPFNER : 58" 8
4- Eric CAUDRON : 59" 0
5- Isabelle NEUMANN : [illegible]

WIPEOUT - KARBONIS V
1- Francis GEISSERT : 1' 42" 6
2- Hugo BULTHE : 1' 48" 7
3- Isabelle NEUMANN : 1' 50" 9
4- Christophe OTT : [illegible]
5- Eric CAUDRON : 1' 51" 7

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 33" 7
2- Isabelle NEUMANN : 35" 2
3- Eric CAUDRON : 35" 3
4- Hugo BULTHE : 35" 5
5- Christophe OTT : [illegible]
6- Jean HOEPFNER : [illegible]

WIPEOUT - TERRAMAX
1- Francis GEISSERT : 1' 49" 8
2- Isabelle NEUMANN : 1' 55" 5
3- Christophe OTT : [illegible]
4- Hugo BULTHE : 1' 57" 2
5- Jean HOEPFNER : [illegible]

WIPEOUT - TERRAMAX (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 35" 0
2- Jean HOEPFNER : [illegible]
3- Hugo BULTHE : 37" 3
4- Isabelle NEUMANN : [illegible]
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - HORODERA
1- Francis GEISSERT : 2' 58" 1
2- Jean HOEPFNER : [illegible]
3- Eric CAUDRON : 3' 10" 8
4- Christophe OTT : [illegible]
5- Isabelle NEUMANN : 3' 17" 7

WIPEOUT - HORODERA (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 58" 3
2- Isabelle NEUMANN : 1' 00" 2
3- Jean HOEPFNER : [illegible]
4- Christophe OTT : [illegible]
5- Eric CAUDRON : 1' 02" 8

WIPEOUT - ARRIDOS IV
1- Francis GEISSERT : 2' 35" 4
2- Jean HOEPFNER : 2' 45" 8
3- Isabelle NEUMANN : [illegible]
4- Christophe OTT : [illegible]
5- Eric CAUDRON : 2' 51" 3

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 50" 3
2- Isabelle NEUMANN : [illegible]
3- Christophe OTT : [illegible]
4- Jean HOEPFNER : [illegible]
5- Eric CAUDRON : 56" 1

WIPEOUT - SILVER STREAM
1- Francis GEISSERT : 2' 11" 2
2- Isabelle NEUMANN : 2' 16" 4
3- Jean HOEPFNER : 2' 18" 2
4- Eric CAUDRON : 2' 32" 1
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - SILVER STREAM (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Isabelle NEUMANN : [illegible]
3- Jean HOEPFNER : [illegible]
4- Christophe OTT : 44" 8
5- Eric CAUDRON : 45" 1

WIPEOUT - FIRESTAR
1- Francis GEISSERT : 2' 10" 9
2- Isabelle NEUMANN : 2' 19" 1
3- Jean HOEPFNER : 2' 22" 4
4- Eric CAUDRON : 2' [illegible]" 7
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - FIRESTAR (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 0
2- Isabelle NEUMANN : 44" 3
3- Jean HOEPFNER : 44" 4
4- Christophe OTT : 44" 5
5- Eric CAUDRON : 45" 1

COOL BOARDERS 2 - HALF-PIPE
1- Wolfen : [illegible]

COOL BOARDERS 2 - STADIUM KICKER
1- Wolfen : [illegible]

COOL BOARDERS 2 - ICE FANG
1- Wolfen : [illegible]

DIE HARD TRILOGY (PIEGE DE CRISTAL)
1- Tony BLADES : [illegible]
2- Grégoire GROJEAN : [illegible]
3- Cédric Di TOMASO : 12 586 226
4- Guillaume BERTRAND : 10 682 900
5- Cedric COUHE : 10 043 455

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MELBOURNE)
1- Guillaume BARBET : 1' 11" 277
2- Thomas BERNERON : [illegible]
3- David GOMEZ : 1' 13" 640
4- Mickaël PERRIN : [illegible]
5- Uriel SELIG : 1' 15" 693

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - INTERLAGOS)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]" 708
2- Thomas BERNERON : 1' 00" 932
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Nicolas DUFAUR : 1' 01" 109
5- Yves SEUG : 1' 02" 321

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BUENOS AIRES)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Guillaume BARBET : [illegible]
3- Yves SELIG : 1' 09" 798
4- Mickaël PERRIN : [illegible]
5- Eric GRIMAUD : 1' 11" 580

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - IMOLA)
1- Mickaël PERRIN : 1' 11" 680
2- Thomas BERNERON : 1' 12" 620
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Mickaël PERRIN : 1' 12" 952
5- Nicolas DUFAUR : 1' 14" 651

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTE-CARLO)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Guillaume BARBET : [illegible]
3- Mickaël PERRIN : 1' 09" 923
4- Raphael DEMETS : 1' 09" 162
5- Yves SELIG : 1' 10" 014

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BARCELONA)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : [illegible]
3- Nicolas DUFAUR : 1' 15" 444
4- Guillaume BARBET : [illegible]
5- Yves SELIG : 1' 16" 500

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTREAL)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Thomas BERNERON : 1' 12" 813
3- Mickaël PERRIN : [illegible]
4- Uriel SELIG : 1' 13" 298
5- Yves SELIG : 1' 13" 915

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MAGNY-COURS)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]
2- Thomas BERNERON : 1' 07" [illegible]
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Steve MARTENS : 1' 09" 957
5- Uriel SELIG : 1' 10" 457

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SILVERSTONE)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]
2- Thomas BERNERON : 1' 17" 942
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Uriel SELIG : 1' 20" 971
5- Sébastien REMY : 1' 21" 283

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HOCKENHEIM)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Guillaume BARBET : [illegible]
3- Thierry FORNARA : 1' 26" 923
4- Mickaël PERRIN : 1' 27" 319
5- Sebastien REMY : 1' 27" 676

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HUNGARORING)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Guillaume BARBET : 1' 07" 385
3- Mickaël PERRIN : [illegible]
4- Yves SELIG : 1' 07" 818
5- Uriel SELIG : 1' 09" 085

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SPA-FRANCORCHAMPS)
1- Thomas BERNERON : 1' 37" 523
2- Mickaël PERRIN : 1' 37" 696
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Chon : 1' 39" 738
5- Yves SELIG : 1' 39" 972

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONZA)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Guillaume BARBET : [illegible]
3- Mickaël PERRIN : [illegible]
4- Yves SELIG : 1' 13" 051
5- Uriel SELIG : 1' 13" 446

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - A1-RING)
1- Thomas BERNERON : 1' 06" 795
2- Mickaël PERRIN : [illegible]
3- Sébastien REMY : 1' 09" 422
4- Yves SELIG : 1' 09" 699
5- Yohann DUVAL : 1' 09" 857

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - NURBURGRING)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : 1' 10" 192
3- Yves SELIG : 1' 11" 942
4- Uriel SELIG : 1' 12" 265
5- Nicolas DUFAUR : 1' 12" 970

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SUZUKA)
1- Thomas BERNERON : 1' 30" 626
2- Mickaël PERRIN : [illegible]
3- Yohann DUVAL : 1' 33" 396
4- Nicolas DUFAUR : 1' 34" 135
5- Sebastien REMY : 1' 35" 525

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - ESTORIL)
1- Thomas BERNERON : 1' 11" 680
2- Mickaël PERRIN : [illegible]
3- Yves SELIG : 1' 12" 974
4- Sebastien REMY : 1' 13" 772
5- Nicolas DUFAUR : 1' 13" 848

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - JEREZ)
1- Thomas BERNERON : 1' 08" 665
2- Mickaël PERRIN : 1' 10" 483
3- Uriel SELIG : 1' 11" 686
4- Sébastien REMY : 1' 11" 966
5- Yves SELIG : 1' 13" 161

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - ADIA)
1- Thomas BERNERON : 1' 04" 084
2- Mickaël PERRIN : 1' 07" 736
3- Steve MARTENS : [illegible]
4- Yves SELIG : 1' 08" 326
5- Sébastien REMY : 1' 09" 266

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - EDIALEDA)
1- Thomas BERNERON : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : 1' 05" 242
3- Yves SELIG : 1' 05" 506
4- Sebastien REMY : 1' 06" 290
5- Chon : 1' 06" 474

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - SUNOB)
1- Thomas BERNERON : 1' 02" 958
2- Guillaume BARBET : 1' 04" 716
3- Steve MARTENS : [illegible]
4- Yohann DUVAL : 1' 06" 074
5- Mickaël PERRIN : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - SIXTIES)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]
2- Thomas BERNERON : [illegible]
3- Sébastien REMY : 1' 20" 218
4- Chon : 1' 21" 073
5- Yves SELIG : 1' 22" 032

RESIDENT EVIL (TERMINE AVEC CHRIS)
1- Renzo BIANCHI : 1 h 25' 46"
2- Cyril DUPONT : 1 h 33' 03"
3- Mertial HUE : 1 h 35' 11"
4- Sylvain JANNETON : 2 h 00 20"
5- Damien GUT : [illegible]

TOCA TOURING CAR - DONINGTON PARK
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Frédéric MANDET : 1' 24" 04

TOCA TOURING CAR - SILVERSTONE
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Frédéric MANDET : 1' 16" 98

TOCA TOURING CAR - THRUXTON
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Frédéric MANDET : 1' 06" 33

TOCA TOURING CAR - BRANDS HATCH
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Frédéric MANDET : 41" 54

TOCA TOURING CAR - OULTON PARK
1- Frederic MANDET : 53" 89
2- Guillaume BARBET : 54" 42

TOMB RAIDER II (48 SECRETS)
1- Walter : 19 h 41' 06"

V-RALLY (TIME TRIAL - ES1 CORSE)
1- [illegible] : 41" 40
2- Guillaume BARBET : 41" 52
3- David le GARFF : 41" 56
4- Karim BENDOUMA : 41" 92
5- Julien BOISSIAUD : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES2 INDONÉSIE)
1- [illegible] : [illegible]
2- Guillaume BARBET : 44" 40
3- [illegible] : [illegible]
4- David le GARFF : 45" 52
5- Guillaume BERTRAND : 45" 64

V-RALLY (TIME TRIAL - ES4 ANGLETERRE)
1- Frederic MANDET : 55" 52
2- [illegible] : [illegible]
3- Guillaume BARBET : 55" 60
4- Guillaume BERTRAND : 56" 04
5- Karim BENDOUMA 56" 16

V-RALLY (TIME TRIAL - XS1 CORSE)
1- [illegible] : 1' 19" 48
2- David le GARFF : 1' 19" 24
3- Karim BENDOUMA : 1' 19" 32
4- [illegible] : [illegible]
5- Guillaume BERTRAND : 1' 19" 80
6- Pascal GOLDSCHEIDER : 1' 20" 44

V-RALLY (TIME TRIAL - XS2 SUÈDE)
1- Karim BENDOUMA . 59" 32
2- Julien BOISSIAUD : [illegible]
3- Frédéric MANDET : [illegible]
4- David le GARFF : 1' 01" 76
5- Pascal GOLDSCHEIDER : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS3 ALPES)
1- [illegible] : [illegible]
2- José BRANCE : 56" 40
3- Julien BOISSIAUD : 56" 56
4- Karim BENDOUMA : 58" 96
5- Pascal GOLDSCHEIDER : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS4 ESPAGNE)
1- Jose BRANCE . 1' 06" 00
2- David le GARFF : 1' 07" 12
3- [illegible] : [illegible]
4- Karim BENDOUMA : 1' 07" 52
5- Yohann DUVAL 1' 08" 00

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 INDONÉSIE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- Frédéric MANDET : [illegible]
4- Sébastien REMY : [illegible]
5- Daniel BRUNO : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 INDONÉSIE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 53" 48
3- Sébastien REMY : 53" 48
4- Daniel BRUNO : 53" 56
5- Grégory GERMAIN : 53" 68

V-RALLY (TIME TRIAL - SS3 INDONÉSIE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- Daniel BRUNO : [illegible]
4- Julien BOISSIAUD : [illegible]
5- Grégory GERMAIN : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 ANGLETERRE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 1' 05" 48
3- Julien BOISSIAUD : 1' 06" 36
4- Patrick PERONNY : 1' 08" 00
5- Grégory GERMAIN : 1' 08" 36

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 ANGLETERRE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 1' 16" 52
3- Sébastien REMY : 1' 17" 36
4- Sébastien DEBARNOT : 1' 20" 84
5- Julien BOISSIAUD : 1' 21" 08

V-RALLY (TIME TRIAL - SS3 ANGLETERRE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 50" 96
3- Patrick PERONNY : 52" 60
4- Sébastien REMY : 53" 84
5- Grégory GERMAIN : 54" 36

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 ESPAGNE)
1- David le GARFF : 58" 12
2- Karim BENDOUMA : 59" 88
3- Patrick PERONNY : 1' 00" 00
4- Julien BOISSIAUD : 1' 00" 80
5- Grégory GERMAIN : 1' 00" 88

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 ESPAGNE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible] 00
2- Patrick PERONNY : 1' 09" 04
3- David le GARFF : 1' 09" 28
4- Julien BOISSIAUD : 1' 09" 68
5- Grégory GERMAIN : 1' 09" 72

V-RALLY (TIME TRIAL - SS3 ESPAGNE)
1- Karim BENDOUMA : 1' 01" 36
2- David le GARFF : 1' 01" 44
3- Patrick PERONNY : 1' 04" 20
4- Sébastien REMY : 1' 04" 72
5- Grégory GERMAIN : 1' 05" 44

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 SAFARI)
1- Karim BENDOUMA : 54" 36
2- David le GARFF : 54" 48
3- Sébastien REMY : 57" 12
4- Daniel BRUNO : 57" 40
5- Yohann DUVAL : 58" 52

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 SAFARI)
1- David le GARFF : 1' 03" 92
2- Patrick PERONNY : 1' 05" 48
3- Sébastien REMY : 1' 06" 52
4- Daniel BRUNO : 1' 07" 64
5- Yohann DUVAL : 1' 08" 36

V-RALLY (TIME TRIAL - SS3 SAFARI)
1- David le GARFF : 1' 03" 32
2- Karim BENDOUMA : 1' 05" 32
3- Daniel BRUNO : 1' 06" 36
4- Julien BOISSIAUD : 1' 07" 28
5- Yohann DUVAL : 1' 08" 16

DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : 1' 44" 11

DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT (TOUR)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : 34" 15

DIDDY KONG RACING - BAIE DE LA BALEINE
1- Karim BENDOUMA : 1' 01" 85
2- Stef Lefiou : 1' 49" 45

DIDDY KONG RACING - BAIE DE LA BALEINE (TOUR)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - LAGON DES PIRATES
1- Karim BENDOUMA : 1' 17" 46
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - LAGON DES PIRATES (TOUR)
1- Karim BENDOUMA : [illegible] 85
2- Stef Lefiou : 36" 13

DIDDY KONG RACING - ILE DU CROISSANT
1- Karim BENDOUMA : 1' 24" 83
2- Stef Lefiou : 2' 21" 56

DIDDY KONG RACING - ILE DU CROISSANT (TOUR)
1- Karim BENDOUMA : [illegible] 83
2- Stef Lefiou : 44" 63

DIDDY KONG RACING - CAVE AUX TRESORS
1- Karim BENDOUMA : 55" 66
2- Stef Lefiou : 1' 42" 05

DIDDY KONG RACING - CAVE AUX TRÉSORS (TOUR)
1- Karim BENDOUMA : 17" 15
2- Stef Lefiou : 33" 51

MARIO KART 64 (TOAD'S TURNPIKE-TIME TRIAL)
1- [illegible] : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Pierre VIGIER : 3' 10" 10
4- Remi BENARD : 3' 11" 53
5- Serge FORGIARINI : [illegible]

MARIO KART 64 (TOAD'S TURNPIKE - FASTEST LAP)
1- [illegible] : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Remi BENARD : 1' 03" 09
4- [illegible] : [illegible]
5- Cédric ALAMO : 1' 04" 60

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND-TIME TRIAL)
1- Michael PERRIN : 46" 01
2- Francis GEISSERT : 1' 14" 35
3- Cédric VERT : 2' 32" 02
4- Serge FORGIARINI : [illegible]
5- Remi BENARD : 2' 15" 79

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - FASTEST LAP)
1- Michael PERRIN : 14" 04
2- Francis GEISSERT : 21" 79
3- Cédric VERT : 43" 20
4- Serge FORGIARINI : [illegible]
5- Remi BENARD : 44" 92

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN-TIME TRIAL)
1- [illegible] : [illegible]
2- Mikaël PERRIN : 1' 59" 39
3- [illegible] : [illegible]
4- Daniel SENGELIN 2' 03" 13
5- Cédric VERT : [illegible]

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN 31" 46
2- Francis GEISSERT : 33" 76
3- [illegible] : [illegible]
4- Pierre VIGIER : 40" 90
5- Serge FORGIARINI : [illegible]

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM-TIME TRIAL)
1- Michael PERRIN : [illegible]
2- Jérémy de RIGNI : 1' 45" 35
3- Francis GEISSERT : 1' 50" 88
4- Serge FORGIARINI : 2' 36" 92
5- Remi BENARD : 2' 38" 58

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM - FASTEST LAP)
1- Michael PERRIN : [illegible]
2- [illegible] : [illegible]
3- Francis GEISSERT : [illegible]
4- Serge FORGIARINI : [illegible]
5- Remi BENARD : 52" 40

MARIO KART 64 (SHERBET LAND-TIME TRIAL)
1- Thomas KRAVECZ : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 2' 06" 65
3- Michaël PERRIN : 2' 10" 50
4- Daniel SENGELIN : 2' 11" 53
5- Pascal BECART : 2' 11" 69

MARIO KART 64 (SHERBET LAND - FASTEST LAP)
1- Thomas KRAVECZ : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 41" 76
3- Cédric VERT : 42" 45
4- Michaël PERRIN : [illegible]
5- Remi BENARD : 44" 20

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY-TIME TRIAL)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : 2' 18" 99
3- Thomas AZAIS : 2' 42" 32
4- Cédric VERT : 3' 04" 20
5- Pascal RAYMOND : 3' 05" 35

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY - FASTEST LAP)
1- Michael PERRIN : 44" 29
2- Francis GEISSERT : 44" 58
3- Pascal RAYMOND : 53" 40
4- Cédric VERT : [illegible] 26
5- Antoine FILOU : 1' 00" 81

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE-TIME TRIAL)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible] 38
3- Antoine FILOU : 2' 27" 13
4- Jeremy PERRIN : [illegible]
5- Daniel SENGELIN : [illegible]

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE - FASTEST LAP)
1- Cédric VERT : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Antoine FILOU : 47" 42
4- Michael PERRIN : 48" 00
5- Remi BENARD : 49" 20

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY-TIME TRIAL)
1- [illegible] : [illegible]
2- Cédric VERT : 2' 33" 57
3- Cédric ALAMO : [illegible]
4- Serge FORGIARINI : [illegible]
5- Antoine FILOU : 2' 35" 59

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : 49" 17
3- [illegible] : [illegible]
4- Mickaël PERRIN : 49" 51
5- Antoine FILOU : 50" 52

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY-TIME TRIAL)
1- [illegible] : [illegible]
2- Antoine FILOU : 2' 05" 79
3- Cédric VERT : 2' 05" 84
4- Daniel SENGELIN : [illegible]
5- Jérémy PERRIN : 2' 06" 64

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY - FASTEST LAP)
1- [illegible] : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Cédric VERT : 40" 68
4- Antoine FILOU : 40" 77
5- Pierre VIGIER . 41" 54

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Nagano - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

○ 6 numéros + ○ Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation* : 399 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 429 F.
○ Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64* : 509 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 539 F.

○ 11 numéros + ○ Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation* : 469 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 499 F.
○ Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64* : 599 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 629 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

○ 6 numéros : 192 F.
○ 11 numéros : 352 F

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (tarre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

Je joins un chèque de. . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : . . . . . .
Prenom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code postal : . . . . . .
Ville : . . . . . .
Pays : . . . . . .
Date de naissance : . . . . . .

Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

* Réception 4 semaines après le magazine.

PO 84/NAGANO

Top

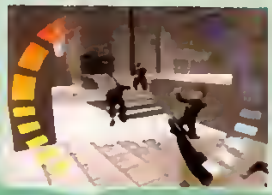
Les premiers mois de l'année sont une période traditionnellement calme en matière de jeux vidéo. Les éditeurs comptent leurs sous ou pansent leurs blessures, en attendant de repasser à la vitesse supérieure. Peu de nouveautés donc sur la Play, pratiquement plus sur Saturn, et un grand vide du côté de la N64. Espérons que la machine s'emballe doucement dans les mois à venir pour nous faire oublier tous les grands hits de l'année dernière qui squattent les premières places des trois tops de Player One.

Matt, le cuf

Nintendo 64

1 GOLDENEYE 007
(2) (1) (4) 3 076 pts

Retour de Mister Bond en haut du podium. Normal, Goldeneye est rien moins que le jeu le plus jouissif de la console. Mais attention, ce doom-like surpuissant donne du fil à retordre aux meilleurs joueurs. Vivement la suite...



2	SUPER MARIO 64	(1) (1) (6)	2 342 pts
3	WAVE RACE 64	(7) (2) (7)	2 247 pts
4	ISS 64	(5) (2) (6)	2 165 pts
5	DIDDY KONG RACING	(9) (5) (2)	1 966 pts
6	MARIO KART 64	(3) (2) (7)	1 944 pts
7	LYLAT WARS	(6) (3) (5)	1 900 pts
8	TUROK DINOSAUR HUNTER	(4) (3) (7)	1 521 pts
9	EXTREME G	(11) (9) (3)	1 293 pts
10	FIFA 98	(19) (10) (2)	1 229 pts
11	DUKE NUKEM 3D	(8) (6) (4)	1 171 pts
12	PILOTWINGS 64	(10) (5) (4)	753 pts
13	TOP GEAR RALLY	(12) (12) (2)	572 pts
14	BOMBERMAN 64	(15) (14) (2)	561 pts
15	DOOM	(13) (8) (5)	546 pts
16	NFL QUATERBACK 98	(17) (16) (2)	517 pts

Meilleure entrée

17 NAGANO WINTER OLYMPICS
(-) (17) (1) 507 pts

Sorti tard par rapport au bouclage de ce numéro de Player, Nagano arrive tout de même in extremis à se faire une petite place dans ce Top 64. Une réussite du genre, avec ses douze disciplines et sa bonne durée de vie.

18	SHADOWS OF THE EMPIRE	(20) (8) (3)	481 pts
19	LAMBORGHINI 64	(18) (18) (2)	472 pts
20	MACE THE DARK AGE	(-) (20) (1)	461 pts

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Saturn

1 SEGA RALLY
(2) (1) (14) 1 714 pts

En l'absence de nouveautés, retour aux valeurs sûres et au classique Sega Rally. Les temps sont en effet difficiles pour la Saturn, même si les nouveautés débarquent toujours (Quake, Warcraft 2 ou Steep Slope Sliders).

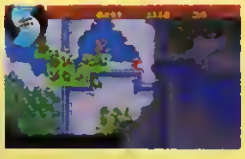
2 RESIDENT EVIL
(1) (1) (5) 1 586 pts

3 WORLDWIDE SOCCER 98
(3) (1) (10) 1 500 pts

Meilleure entrée

4 WARCRAFT 2
(-) (4) (1) 1 494 pts

Ah ! voilà l'une des rares nouveautés Saturn de ces derniers mois. Si ce jeu est une pure merveille (attention aux nuits blanches), il n'en reste pas moins une adaptation d'un jeu PC déjà existant. En fait, les nouveautés sont à chercher du côté de l'import, comme X-Men Vs Street Fighter.



5 WIPEOUT 2097
(12) (4) (4) 1 489 pts

6 DUKE NUKEM 3D
(8) (1) (3) 1 461 pts

7 LAST BRONX
(13) (7) (3) 1 355 pts

8 DRAGON FORCE
(4) (2) (5) 1 355 pts

9 STEEP SLOPE SLIDERS
(-) (9) (1) 1 321 pts

10 SIM CITY 2000
(-) (3) (9) 1 313 pts

11 EXHUMED
(14) (11) (6) 1 310 pts

12 SEGA TOURING CAR
(7) (7) (4) 1 279 pts

13 ENEMY ZERO
(20) (13) (2) 1 278 pts

14 TOMB RAIDER
(6) (1) (11) 1271 pts

15 SHINING THE HOLY ARK
(10) (2) (6) 1 264 pts

16 X-MEN VS STREET FIGHTER
(-) (16) (1) 1 252 pts

17 QUAKE
(-) (17) (1) 1 240 pts

18 NIGHTS
(15) (2) (13) 1 224 pts

19 STORY OF THOR 2
(17) (16) (4) 1 213 pts

20 MARVEL SUPER HEROES
(-) (20) (1) 1 207 pts

PlayStation

1 FINAL FANTASY VII
(1) (1) (4) 2 374 pts

Vous êtes toujours scotché sur la plus belle aventure de la PlayStation. Que ceux qui l'ont finie lèvent le doigt ! Ouh là ! ça fait pas grand monde. Du cran, vous y êtes presque !

2 V-RALLY
(2) (1) (6) 1 929 pts

3 TOMB RAIDER 2
(4) (3) (2) 1 631 pts

4 RESIDENT EVIL
(5) (1) (14) 1 561 pts

5 FORMULA ONE 97
(3) (3) (5) 1 252 pts

6 TEKKEN 2
(7) (2) (14) 1 202 pts

7 STREET FIGHTER EX+ ALPHA
(18) (7) (3) 1 069 pts

8 SOUL BLADE
(11) (3) (6) 958 pts

9 COOL BOARDERS 2
(19) (9) (2) 916 pts

10 CRASH BANDICOOT 2
(6) (6) (2) 887 pts

11 COOL BOARDERS
(14) (3) (9) 861 pts

12 WIPEOUT 2097
(12) (2) (11) 828 pts

13 ISS PRO
(8) (4) (5) 735 pts

14 MICRO MACHINES V3
(15) (9) (8) 706 pts

15 DESTRUCTION DERBY 2
(17) (7) (11) 684 pts

16 DIE HARD TRILOGY
(-) (9) (7) 665 pts

17 ALERTE ROUGE
(16) (16) (2) 607 pts

Meilleure entrée

18 TIME CRISIS
(-) (18) (1) 552 pts

Une seule entrée dans ce Top de mars. Time Crisis, sorti en fin d'année dernière, est un jeu de tir dans la lignée de Virtua Cop. Un style qui manquait un peu sur PlayStation...

19 WARCRAFT 2
(20) (8) (4) 540 pts

20 L'ODYSSEE D'ABE
(10) (6) (4) 476 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...

Zoom événement

Katsuhiro Otomo a donné à la BD japonaise ses lettres de noblesse. Maître incontesté du manga et de l'animation, Otomo est une légende vivante, que nous avons rencontré lors de son récent voyage en France. Mais avant de vous livrer son interview, laissez-nous vous présenter le génial père d'Akiro !

Entrez dans l'univers Otomo

Otomo est un de ces rares dessinateurs japonais qui a su respecter son [illegible] en répondant à la demande de son large public. Il se distingue par une indéniable qualité graphique et une narration claire et détaillée. Bien avant « Akiro », il a su se démarquer de la « masse manga » par des histoires d'une réalité saisissante, où la vision universelle de la société est garante de vérité. Otomo utilise ainsi des thèmes d'actualité autour desquels toute une nouvelle génération semble se reconnaître. Dans « Akiro », on retrouve des adolescents de générés insolents et vicieux qui, étrangement, semblent pourtant pleins de maturité, dans un monde déséquilibré, où la drogue règne en maître absolu. Il aime dessiner ce qui se détruit, que ce soit organique ou non, et il le fait par le biais de la psychokinésie, à l'image du « Scanners » de Cronenberg. Par ailleurs, il puise dans le cinéma [illegible] les influences nécessaires à la création de son propre univers ; un univers qu'il utilise et met en jeu les techniques modernes et les sujets les plus en vogue dont la société actuelle le prend ou qu'il aime et se fiche de faire passer un message. Là n'est pas son propos. Dans ses mangas et ses animations, il manipule le sinistre aussi [illegible] que Stephen King.

Depuis qu'Otomo dessine, on dit de ses mangas qu'ils ont un aspect cinématographique [illegible] indéniables. On pourrait dire qu'il a donné au manga ses lettres de noblesse.

Le décor est planté, nous avons pénétré dans l'univers de Katsuhiro Otomo. Mais qui est-il exactement ?

KATSUHIRO OTOMO
Le dieu du manga

Rencontre

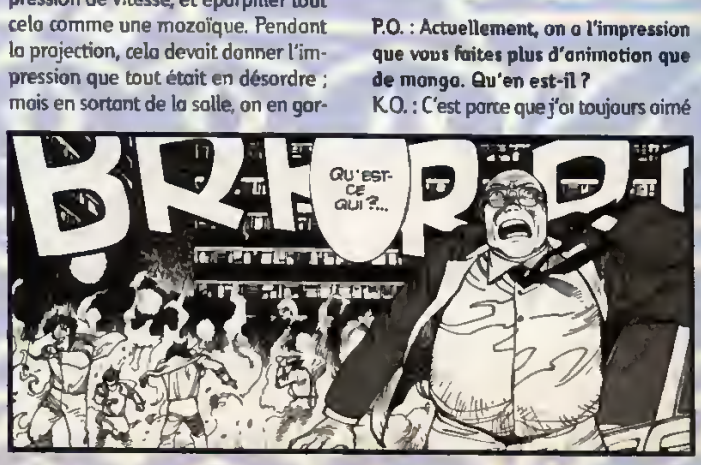
Nous avons rencontré Otomo lors du festival de cinéma Travelling, qui s'est tenu à Rennes du 26 janvier au 3 février 1998, après avoir bataillé ferme pour que ce grand maître du manga et de l'animation accepte de nous consacrer un peu de son temps précieux. Interview exclusive !

Player One : Pourriez-vous nous dire pourquoi et comment êtes-vous devenu dessinateur de mangas ?
Katsuhiro Otomo : J'ai décidé d'être dessinateur tout petit car j'ai toujours aimé dessiner des BD, et j'espérais bien en faire mon métier plus tard. En plus, je n'aimais pas étudier ! Après le lycée, j'ai hésité à m'inscrire dans une université d'arts graphiques, car c'était l'époque de « l'american new cinema », du « flower children » et du « peace and love ». J'étais tellement dégoûté par les gens autour de moi, qui ne faisaient qu'étudier, que je me suis décidé à partir pour Tokyo afin d'y gagner ma vie en dessinant.

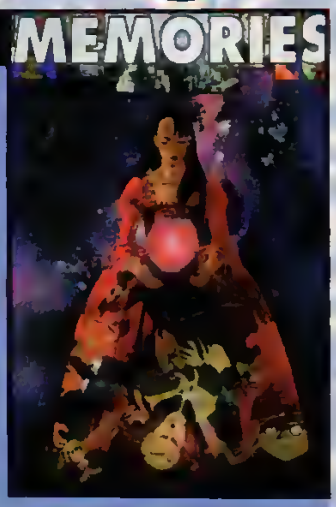
P.O. : Pourquoi avoir choisi le genre science-fiction plutôt qu'un autre ?
K.O. : C'est parce que je voulais d'abord un manga qui ait une histoire qui se suive, et parce que j'avais ressenti, de par ma nature, un sentiment agréable en regardant « Star Wars ». L'extase dans la BD SF, ce sont les scènes de destruction. Des dessins décrivant des choses qui se cassent, c'est vraiment très agréable.

P.O. : Après avoir révolutionné le manga avec « Akira », vous avez révolutionné l'animation avec l'adapt' ?
K.O. : Quand j'ai pensé adapter « Akira » en film, ma première idée était que le film donne une impression de désordre. Si quelqu'un tirait une image du film au hasard, je ne désirais pas qu'il reconnaisse aussitôt « Akira ». Des dessins variés, des endroits divers, des personnages différents... c'est ce que je voulais. J'espérais vraiment réaliser un film en désordre. Je me suis dit que pour cela, il fallait beaucoup travailler les détails : beaucoup de prises, d'impression de vitesse, et éparpiller tout cela comme une mozaïque. Pendant la projection, cela devait donner l'impression que tout était en désordre ; mais en sortant de la salle, on en garderait quelque chose d'unifié, de structuré. Vu le résultat, je crois que cela a fonctionné ; ce qui explique le succès rencontré.

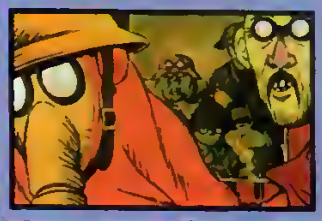
P.O. : Actuellement, on a l'impression que vous faites plus d'animation que de manga. Qu'en est-il ?
K.O. : C'est parce que j'ai toujours aimé



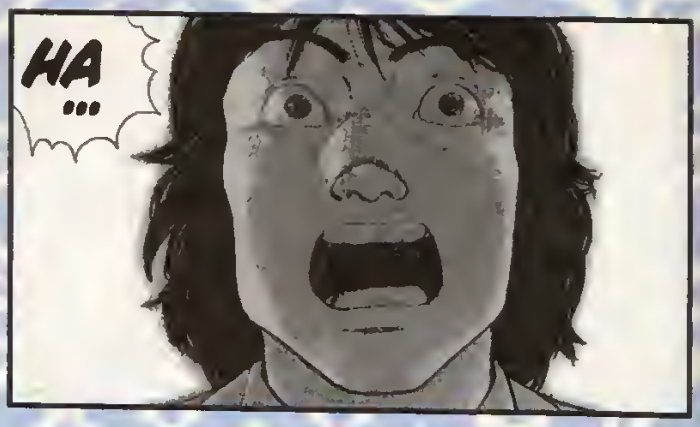
« MEMORIES » de Katsuhiro Otomo



« Memories » est un long métrage d'animation produit et supervisé par Katsuhiro Otomo. Il est composé de trois histoires courtes et indépendantes. La première, nommée « Magnetic Rose » est mise en scène par Koji Morimoto. Ce conte fantastique nous décrit la rencontre entre un ouvrier spationaute et une diva censée être morte depuis des années, à bord d'un extravagant vaisseau spatial en forme de rose.
La seconde histoire, réalisée par Takeshi Okamura, se nomme « Stink Bomb ». Elle raconte les mésaventures d'un simple et naïf employé de bureau qui va ingérer par erreur un médicament expérimental le transformant en arme bactériologique.
« Cannon Fodder », enfin, est réalisé par Otomo lui-même : c'est la chronique intemporelle d'une ville hérissée de canons, paranoïaque et pusillanime.
Pour en savoir encore plus, je ne peux que vous conseiller la lecture du Manga Player n° 6 et du Player One n° 61.
Concernant l'hypothétique sortie de « Memories » en France, rien n'est pour l'heure confirmé... Wait & see !



Akira est doté de pouvoirs psychiques dévastateurs. Les soldats qui gisent sur cette planche en témoignent !



l'animation. J'ai vu presque tous les dessins animés de Walt Disney, mais ceux qui m'ont marqué le plus étaient les productions Toei ou les séries télés comme « Heidi » et « Moumin ». D'un point de vue technique, le DA a son propre monde, original. Je l'aime en soi. Le fait que des dizaines de gens se rassemblent pour travailler est amusant. Le travail de la BD est un travail relativement solitaire et personnel, même si l'on a des assistants, on en a jamais qu'un ou deux. Or, dans le dessin animé, même lorsque je suis l'auteur du scénario et des dialogues, je ne peux pas prévoir quel sera le résultat avant la fin du travail. Lorsqu'une scène est réussie, je suis ému. Je ne pensais pas tirer un film d'« Akira », mais, lorsque je le dessinais, je le concevais d'une manière cinématographique.

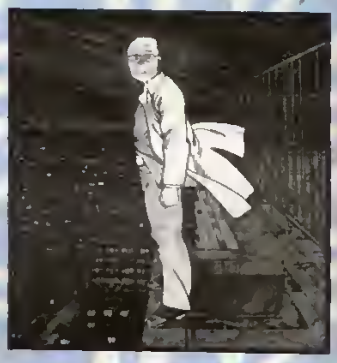
« On m'a demandé de faire le design pour un jeu vidéo »

P.O. : « Memories » est constitué de trois moyens métrages d'animation : « Magnetic Rose » (Souvenir d'elle), « Stink Bomb » (Bombe puante) et « Cannon Fodder » (Chair à canons). Comment le travail a-t-il été réparti ?
K.O. : Le premier, « Magnetic Rose », est tiré d'un de mes mangas : « Kanojo no Omoïde ». Pour le deuxième... il y a quelques années, j'avais un projet de manga que je voulais dessiner avec un autre dessinateur, mais cela n'a pas marché. Alors, à partir de la trame de cette histoire, j'ai écrit le scénario de « Stink Bomb ». Pour ce qui est du dernier métrage... lors de la réalisation des deux animations, un de nos camarades est décédé, mais nous devions encore réaliser un dernier film et... euh... cela n'a rien à voir en fait ! Je me demande pourquoi je vous raconte cela ?... On s'est vraiment bien appliqué pour « Magnetic Rose » et « Stink Bomb », et pour le dernier film je voulais faire quelque chose de délirant. Je souhaitais tout réaliser en une seule séquence, mais c'était impossible pour un tas de raisons techniques. On a donc réalisé « Canon Fodder », qu'on a quand même monté à la façon d'une séquence unique.

P.O. : En dehors de l'animation, avez-vous des projets de film « live » ?
K.O. : Oui, c'est en cours de discussion, mais c'est un secret pour l'instant... (rires) Vous en savez bien long, vous autres Français ! En fait, Bandaï vient de l'annoncer... on va peut-être faire « Dômu » !

P.O. : Est-ce que vous avez participé à la conception de jeux vidéo ?
K.O. : On m'a demandé de faire le design pour un jeu vidéo, mais c'est un domaine que je n'ai pas encore abordé sérieusement. En ce moment, je travaille toujours sur « Steam Boy », et il est probable que j'en fasse un jeu vidéo. C'est une des choses dont on doit parler dès mon retour au Japon...

P.O. : Il y a sept ans, quand on s'est rencontré la première fois à Paris, vous m'avez parlé d'un projet de manga qui serait une sorte d'« Akira », mais à l'époque des samouraïs. Avez-vous toujours ce projet en tête ?
K.O. Oui. J'ai commencé à écrire sur ce sujet, mais c'est très difficile. La documentation historique... Pourquoi je veux faire ce manga ? Pour pouvoir y aller ! Je m'explique. Avec « Akira », j'ai créé Neo-Tokyo, mais j'ai eu aussi envie de me promener dans le Tokyo du Moyen Âge, quand cette ville s'appelait Edo. J'ai créé Neo-Tokyo de toute pièce, mais pour Edo, il me faut de la documentation. Je fais actuellement des recherches, mais je ne vais pas faire un Neo-Edo !



Dans « Akira », la force psychique d'un gamin est d'ici vaincue, mais à lire ses dessins, on pressent la catastrophe.

P.O. : Quels sont vos auteurs préférés japonais, français ou autres ?
K.O : En ce moment, j'aime bien Nicolas de Crécy. J'ai vu ses animations, « La Colombe » et les autres, c'est très bon. C'est drôle que son nom vienne dans notre conversation, car je lui ai demandé de me faire le design pour « Steam Boy ». Mais ce n'était pas tout à fait ça. Il m'a fait plusieurs dessins. Je voulais demander à Schuitten aussi, mais sa vision du monde était trop proche de la mienne.

Nous remercions très chaleureusement Katsuhiro Otomo pour sa gentillesse et sa disponibilité, ainsi que tous les organisateurs de Travelling, sans qui cette interview n'aurait pas été possible.

Dossier réalisé par
François Jacques, avec l'aide de
Tara Ochiaï et Reyda.

Retrouvez l'interview complète d'Otomo dans le Manga Player n°28.

Bibliographie d'Otomo

Nombreux sont ceux qui s'imaginent que l'œuvre d'Otomo ne se résume qu'à « Dômu » et « Akira ». Que nenni ! La preuve avec cette présentation rapide de ses œuvres les plus connues.

Kisô Tengaisha (1979)
Le premier recueil de BD d'Otomo. Il comprend neuf nouvelles, décrivant l'aliénation de la vie urbaine chez des jeunes hommes et des étudiants.

Futabasha Co., Ltd (1979).
Le second volet des nouvelles d'Otomo, considéré comme une réunion de ses meilleurs travaux. Il comprend dix histoires publiées entre 1975 et 1978.

Kitansha Co., Ltd, (1981)
Le troisième volume des histoires courtes d'Otomo. Y sont indus onze récits publiés entre 1974 et 1980.

Futabasha Co., Ltd (1981).
Le titre peut se traduire par « Au revoir Japon ». Une tragicomédie d'environ 200 pages sur un héros japonais karatéka qui part vivre à New York.

CBS-Sony Publishing Inc. (1981)
Vingt-et-une parodies de contes et légendes du monde entier. On y trouve des histoires aux titres évocateurs, « Cendrillon », « Blanche Neige », « Moby Dick » et autres.

Futabasha Co., Ltd (1982)
Une histoire dans un futur proche, écrite comme un documentaire, au sujet de l'expérience guerrière d'un jeune Japonais pris dans une guerre sino-soviétique.

Kitansha Co., Ltd, (1982)
La quatrième compilation des histoires courtes d'Otomo. Y sont présentés ses premiers travaux de 1974 à 76, et onze récits expérimentaux, qui décrivent le côté noir de la vie urbaine.

Kodansha (1995)
Un recueil d'artworks du maître. Une bible essentielle pour tout fan !

Éditions Les Humanos (1983)
Difficile de conter cet affrontement fantastique entre un vieillard malveillant et une petite fille qui s'interpose face à la destruction de son environnement. Précisons tout de même que les deux personnages possèdent des pouvoirs parapsychiques qui feraient blêmir les X-Men ! À lire impérativement !

Éditions Glénat (1984)
La plus connue des sagas commises par Otomo. Quatorze volumes complètement fous. Le DA tiré de cette série culte est lui aussi une pure merveille. À voir ou à revoir sans faute !

Éditions Guy Delcourt (1990).
Vision sans concession d'une terre ravagée par une guerre nucléaire. L'héroïne, Sarah, parcourt le globe à la recherche de ses trois enfants, qu'elle a perdu lors d'un exode. Grâce à sa grande détermination, sa sagesse et sa compassion, elle influence les individus qu'elle rencontre, leur donnant la force d'affronter les tyrans, qui ont pris le contrôle de notre planète...

Éditions Glénat (1991)
C'est l'adaptation manga de Roujin Z.

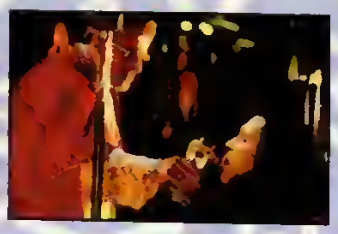
A l'occasion de la sortie de la saison 2 en vidéo, gagnez des séries complètes, des tee-shirts et des casquettes...

F·R·I·E·N·D·S

Ils sont six, ils sont jeunes, ils habitent New York et vivent des aventures toutes plus désopilantes et romanesques les unes que les autres. Retrouvez Rachel, Chandler, Phoebe, Ross, Monica et Joey dans 24 nouveaux épisodes de cette série déjà culte.

Edité par Warner Home Vidéo en v.o. et v.f.

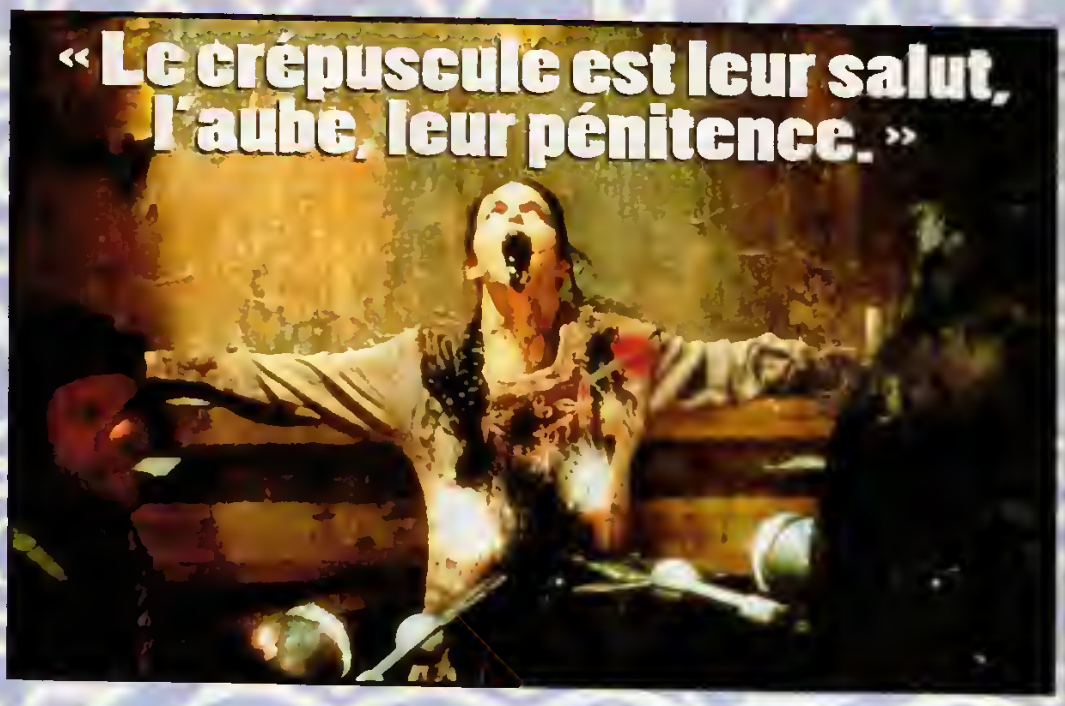
Pour participer au concours, composez le 08 36 68 77 33.



« VAMPIRES »

LE NOUVEAU FILM DE JOHN CARPENTER

À Player, la sortie d'un nouveau film de John Carpenter est toujours saluée comme un événement. Pour preuve, sa filmo, détaillée dans ces pages, une succession de classiques. C'est que Carpenter est un grand monsieur du cinéma, un des seuls vrais auteurs du fantastique et, de surcroît, un formidable metteur en scène, digne héritier des cinéastes américains classiques comme Howard Hawks. Sachant que son dernier-né parle de vampires, vous comprendrez donc aisément notre hystérie. Le film sort le 15 avril, on en profite pour vous le présenter dès maintenant.



Vampires s'intéresse à un certain Jack Crow (James Woods), qui est devenu chasseur de vampires après avoir vu ses parents massacrés par les monstres. Accompagné par une poignée de mercenaires (la Team Crow), Jack débarque au Nouveau-Mexique, où un émissaire du Vatican, le cardinal Alba, leur a demandé de nettoyer la région de ses buveurs de sang.

Après une première expédition réussie – au cours de laquelle de nombreux non-morts sont détruits –, Crow et ses sbires fêtent leur victoire dans un motel. La situation tourne au drame quand déboule le grand maître des vampires, le puissant Valek, qui extermine la plupart des chasseurs. Accompagné du seul survivant du massacre et d'une prostituée mordue par Valek, Crow, qui va se servir du lien psychique qui unit la femme et le mort-vivant, part à la poursuite du grand maître. Ce dernier se met en quête de la Croix de Berziers, une relique étrange qui lui permettrait de vivre en pleine lumière et de dominer la planète...

Les chanceux qui ont découvert *Vampires* aux États-Unis sont unanimes : c'est un grand Carpenter ! On en reparle donc le mois prochain... En attendant, quelques mots du cinéaste sur le pourquoi du comment du film : « J'ai toujours voulu faire un film de vampires. Lorsque j'ai découvert le roman de John Steckley (*Vampires* – dont le film s'inspire, NDR), j'ai vraiment eu l'impression de n'avoir jamais lu une telle approche du mythe. L'action se déroule dans le Sud-Ouest américain et passéde de nombreux éléments de western. Or c'est un genre que j'ai toujours adoré, et l'une des raisons pour laquelle j'ai fait ce film, c'est qu'il s'agit également d'un western. »

Laissons le mot de la fin à son interprète principal, James Woods : « C'est la rencontre entre *La Horde Sauvage* et les vampires ». Damned ! Encore un mois à tenir !

Où voir les films de John Carpenter ?

La plupart d'entre eux ont déjà été diffusés à la télévision ou sont facilement trouvables en vidéo. Tout cela est fort bon, mais rien ne remplace une projection sur grand écran, si possible en VO. Les Parisiens sont des veinards, puisque la Cinémathèque de Paris organise à partir du 15 avril une rétrospective au cours de laquelle TOUS les films de Carpenter seront projetés. Classe, non ?

Réalisé avec la participation de Dan O'Bannon (futur scénariste du premier « Alien »), « L'Étoile Noire » est une comédie épatante sur les galères d'un équipage de cosmonautes malchanceux. Sorti cinq ans après « 2001, L'Odyssée de l'Espace » et quatre ans avant « La Guerre des Étoiles », ce petit bijou est absolument à (re)découvrir.

« Assaut » raconte le siège d'un commissariat de LA par une bande d'assaillants aussi implacables que mystérieux. Sidérant d'efficacité, « Assaut » a beau avoir été copié des dizaines de fois, il n'a jamais été vraiment égalé et demeure tout aussi percutant vingt ans après.

Le film qui révéla Carpenter au grand public. Film fondateur du genre "psycho killer" (assassin psychotique genre Elwood en fin de bouclage), « La Nuit des Masques » raconte le calvaire d'une ado (Jamie Lee Curtis, toute jeune) harcelée par un maniaque du nom de Michael Myers. Un film historique. À noter que Carpenter a supervisé de très près le deuxième « Halloween » et produit le troisième, seul épisode de la série qui n'a rien à voir avec Michael Myers.

Un port est submergé par une gigantesque vague de brouillard, où se cachent les fantômes meurtriers de marins lépreux. Visuellement impeccable, aussi beau et troublant qu'un conte d'Edgar Poe, « Fog » est décidément un film fantastique exceptionnel.

Célèbre thriller futuriste dans lequel Kurt Russell interprète Snake Plissken, un malabar chargé de récupérer le Président des État-Unis retenu prisonnier dans Manhattan (qui a été transformée en pénitencier géant). Un classique du film d'action.

Le personnel d'une base antarctique est décimé par un alien protéiforme. À sa sortie, le film fit l'effet d'une bombe, les impressionnants effets spéciaux de Rob Bottin stupéfient les salles. Ce film n'a pas pris une ride !

Adaptation d'un roman de Stephen King, « Christine » raconte comment une bagnole « possédée » un jeune homme, qu'elle entraîne jusqu'au meurtre. Très beau, ce film est une des meilleures transpositions à l'écran du monde de King.

Histoire d'amour entre une veuve et un alien qui s'est réincarné dans le corps du disparu. Beau !

Carpenter rend hommage au cinéma de Hong-Kong et expédie Kurt Russell affronter des hordes de Chinois fous, qui s'entretuent au sabre et à coups de magie dans la Chinatown de San Francisco.

Malgré leurs immenses qualités, les deux films précédents de Carpenter échouent au box-office américain. Carpenter renoue donc avec ses premières amours : le film à petit budget, en l'occurrence un film d'horreur, malsain et effrayant qui séduit les fans un peu partout dans le monde.

Le réalisateur enchaîne avec un de ses meilleurs films : un récit paranoïaque sur la conquête de la Terre par une horde d'extraterrestres hideux. Remarquable, « Invasion Los Angeles » est un concentré de paranoïa et d'action qui tire à boulets rouges sur l'ultra-capitalisme américain. Un grand, grand film !

Carpenter, qui a pris une année sabbatique, retrouve les grands studios et tourne pour la Warner cette comédie, fort bien réalisée, mais finalement assez soft en comparaison de ses autres boulots. Une récréation de luxe, très distrayante.

Là, on ne rigole plus. « L'Antre de la Folie » est un des meilleurs films de Carpenter, une odyssée irréelle qui permet à l'auteur de rendre hommage au grand écrivain Lovecraft. Un film de fou, à voir absolument !

Remake d'un classique de la science-fiction des années 60, ce film raconte l'arrivée dans une petite communauté américaine d'extraterrestres qui ont pris l'apparence d'inoffensifs blondinets. De facture impeccable, « Le Village des Damnés » se démarque haut la main des films du genre. Flippant !

Suite tardive de « New York 1997 », attendue depuis quinze ans par les fans, « Los Angeles 2013 » n'en est pas moins une déception. Certes, le scénario contient plusieurs passages ultra-révolutionnaires (dont la fin grandiose), mais les effets spéciaux de faible qualité altèrent l'efficacité du film qui fut bâadé par le public.

À noter que John Carpenter a mis en scène plusieurs téléfilms : le thriller « Meurtre au 43e Étage » (1978), une bio d'Elvis Presley, « Le Roman d'Elvis » (1979) et « Body Bags » (1993, co-réalisé par Tobe Hooper, l'homme de « Massacre à la Tronçonneuse »).

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Exceptionnel !

11 numéros

+ le Tee-Tee Wa Friends

289 F

seulement au lieu de 441 F **

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F
  Total à payer : 309 F.
- le Tee-Tee Wa Friends seul : 89 F + expédition en recommandé : 20 F
  Total à payer : 109 F.
  Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avio

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

* 11 n° de Player One à 32 F + le Tee-Tee Wa Friends 89 F = 441 F.

Zoom vidéo

Takeshi Kitano chez "HK Video" !

Lauréat du dernier festival de Venise, où il obtint le Grand Prix avec le film *Hana Bi*, Takeshi Kitano demeure un cinéaste méconnu du grand public français. À *Player*, où nous avons été séduits par les films précédents du cinéaste (par ailleurs aussi comédien), nous ne pouvons qu'acclamer la parution, en VO et tout le toutim, de trois des films du réalisateur. Attention, les films de Kitano déroutent souvent une partie du public. Typiquement japonais, ils sont d'un rythme très lent, que déchirent parfois de terribles éclairs de violence. Proche d'une épure, le cinéma de Kitano (une vraie star dans son pays d'origine) se concentre sur l'essentiel

Infos ciné

C'est le 11 mars que sortira « Minuit dans le Jardin du Bien et du Mal », le nouveau film de Clint Eastwood, sur lequel on ne peut pas vous donner notre avis, puisque les projections de presse commencent le lendemain de notre bouclage, argh ! - Le 18 mars, ambiance genre « cul-plouque » pour « Boogie Nights », avec Burt Reynolds et Mark Wahlberg (plus connu sous le surnom de Marky Mark, sorte de bas-de-gamme rap à lui tout seul). - À noter : le 25 mars, « Les Simpsons de Matt Groening » de Bill Oakley et Josh Weinstein, « Cocktail impulsif » mécanique. - Pas la peine de se précipiter : il sera difficile d'échapper au harcèlement médiatique qui accompagnera la sortie (le 1er avril) de « Jackie Brown », le nouveau film de Quentin Tarantino, attendu au tournant. - Autre grosse sortie : « The Big Lebowski » des frères Coen (« Le Grand Saut », « Fargo »). - Encore une comédie hollywoodienne : « L'Idéaliste » (titre original : « The Rainmaker ») de John Grisham que le prolifique Francis Ford Coppola, qui adapte un bouquin du populaire romancier US John Grisham. Comme dans un genre de sa (bonne) « La Firme », adapté du tout avec Tom Cruise, Grisham et, donc, Coppola s'intéressent à la carrière d'un jeune avocat, qui va galérer comme une folle pour réussir à rembourser ses vues. Forcément intéressant, surtout qu'il s'agit du dernier « film de commande » de Coppola (c'est le cas depuis « Dracula » qu'il a tourné à mort dans le des lustres à cause de ses frais de prod' Zoetrope). « Astérix vs. César », le film tiré des bédés de Goscinny et Uderzo (c'est pas ! En effet, le tournage sous la direction de Claude Zidi, a commencé les jouvs en Allemagne. Rappelons qu'Astérix sera interprété par Christian Clavier et que c'est Gérard Depardieu qui portera le menhir et les tresses d'Obélix. - « Le Fantôme de l'Opéra », le personnage classique du cinéma fantastique créé par le romancier Gaston Leroux et qui abrité par moult films et comédies musicales revient à la mode. Le spécialiste italien du genre, Dario Argento (« Le Syndrome de Stendhal »), tourne actuellement à Budapest une nouvelle version, avec Julian Sands et Asia Argento dans les rôles principaux. Le prémonto avant dire sont par Gérard Brazon, un vieux complice de Roman Polanski. On parle aussi de versions cinématographiques, mêlées, elles, de la comédie musicale et on murmure que le réalisateur pourrait être confié à James « Titanic » Cameron ou à John Woo. - Toujours à propos de John Woo, ce dernier serait pressenti pour diriger « Mission Impossible 2 ». Oliver Stone (qui a écrit le scénario) ayant préféré se consacrer à des projets plus personnels. - En attendant, nous en est bien content, car le formidable « Tueurs » de Cameron semble bien parti pour être le premier film de tous les temps qui aura coûté un milliard de dollars ! Pas mal pour un film de plus de trois heures, non ?

Le dernier Miyazaki à Valenciennes !

La nouvelle vient du Japon : on pourra découvrir « Princesse Mononoke » au festival des Vues d'Asie de Valenciennes. Ce sera le deuxième [illegible] hors du pays du soleil. Aux dernières nouvelles, la version nécessaire du film est prête pour exportation. Rappelons qu'il s'agit du dernier long-métrage d'animation que réalisera le maître et que, selon les dires parvenus au Japon, [illegible] le film [illegible] qu'il est le film le plus cru de tous ses temps dans l'archipel. Il s'agit d'un authentique chef-d'œuvre. Quand on pense qu'il y a [illegible] ans le mot fin de « Nausicaä Vallée Tutélaire » [illegible] à l'exception de « Porco Rosso », on n'en peut plus d'attendre !

Il sort pas, le festival sera cette année consacré aux films rares. La sélection sera très alléchante puisque [illegible] Jean-Pierre Dionnet de Canal+.

en laissant de vastes espaces au non-dit et à l'imagination du spectateur. Il se dégage une immense poésie de la filmographie de Kitano, qui s'intéresse pourtant à des thèmes comme les yakuzas (les maffieux nippons). Aussi, on ne peut que vous conseiller de découvrir l'univers de ce cinéaste aux films rares et nobles. *Violent Cop* (qui sort aussi en salles le 25 mars) raconte la plongée en enfer d'un flic. Quant à *Sonatine*, c'est l'histoire de la dérive d'un groupe de truands. Regardez ce film et vous comprendrez pourquoi Kitano est adulé par des gens comme Scarsese et Tarantino. Enfin, *Kids' Return* se concentre sur l'amitié entre deux jeunes Japonais, cancres invétérés. Le premier décide de devenir boxeur professionnel, tandis que l'autre choisit de rejoindre les rangs des yakuzas. Magnifique ! Bref, foncez !

Sorties HK

Le label vidéo HK (distribution Seven Sept) vient d'annoncer son planning de parution du premier semestre. Que nous vous faisons une joie de reproduire ci-dessous.

Mars :
« Shanghai Grand », avec Leslie Cheung.
« Eagle's Shadow », avec Jackie Chan.

Avril :
« Il était une fois en Chine 1 », de Tsui Hark, avec Jet Lee.
« Lifeline ».

Mai :
« Dr. Wai », avec Jet Lee.
« Il était une fois en Chine 2 », de Tsui Hark, avec Jet Lee.

Juin :
« Claws of Steel », avec Jet Lee.
« Shanghai Express ».

Juillet :
« Le Syndicat du crime 3 », de Tsui Hark, avec Chow Yun Fat.
« Evil Cat », avec Jet Lee.

Pour ceux dans les n° 6 et 7 du magazine « HK » paraîtront respectivement en mars et juillet (ouais ! Bruce Lee). Ne les ratez pas, on n'prévient !

Tomb Raider II
pour 220 F
GoldenEye
pour moins de 300 F
Une N64 d'occasion
et plein de jeux...

36.15 Troc en Stock

Faites des affaires !

Achetez, vendez, échangez vos jeux, vos consoles et vos accessoires !

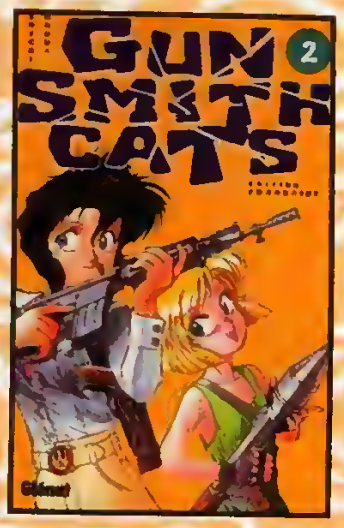
2,23 F/mn MSE

Zoom BD/manga

« Zetman »
de Masakazu Katsura

Katsura est un des mangakas (dessinateurs de mangas) les plus connus en France, notamment grâce à *DNA2* et surtout *Video Girl Aï*. Ce nouveau volume devrait accroître la popularité de l'artiste. En effet, l'auteur s'y lâche complètement et nous balance, sans crier gare, une collection de petits récits qui brillent par la qualité de leurs graphismes, ultra bien réalisés, inspirés... Classes quoi ! Bien sûr, l'artiste se fait une joie d'égayer l'ensemble avec plein de jolies filles, souvent peu vêtues, une de ses spécialités ! Bref, ce Zetman s'impose facilement comme un des achats du mois. Cool, on vous dit !
Éditions Tonkam

« Gunsmith Cats » (tome 2)
de Kenichi Sonoda



Prépublié chez notre petit frère *Manga Player*, les exploits de ces deux donzelles branchées, gros flingues et méga-embrouilles, connaissent donc les honneurs d'une seconde sortie en album. Comme d'habitude avec Sonoda, l'ensemble est « pêchu », prenant et aussi rigolo qu'haletant. Histoire de simplifier, on dira que *Gunsmith Cats* est une version charme et choc de *Drôles de Dames*. C'est mineur, bien sûr, mais particulièrement agréable, alors pourquoi s'en priver ?
Éditions Glénat

« Escondida »
de Georges Bess
Fidèle collaborateur du scénariste Jodorowsky pour qui il illustra la saga du *Lama Blanc*, Bess livre ici un projet très personnel, qui est un des trois premiers albums à paraître dans la nouvelle collec' des Humanos, en l'occurrence une série de bouquins petit format et noir et blanc. Très particulier, ce livre s'apparente à une sorte de rêverie métaphysique dans laquelle l'artiste se fait une joie de nous prouver sa dextérité graphique. C'est fort beau et donc recommandé.
Éditions Humanoïdes Associés

« La teigne »
de Thierry Robin

Player vous a déjà parlé de Robin, l'auteur de la série *Rouge de Chine* (Éditions Delcourt). Ici, Robin s'attaque à un style complètement différent de la série épico-fantastique qui l'avait rendu populaire, puisque *La Teigne* a été réalisée dans le plus pur style « cartoon ».

Bulles à Paris

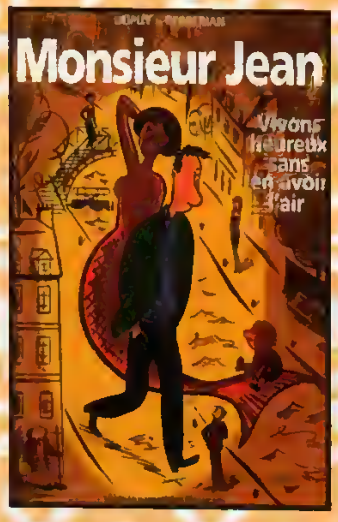
Le festival de la BD de Paris aura lieu les 28 et 29 mars 1998 à Paris, à l'Espace Champeret (métro . Porte de Champeret). Parmi les réjouissances proposées, nous avons noté une exposition Jean-Claude Mézières, le dessinateur de « Valérian » qui dévoilera quelques-unes des illustrations qu'il réalisa pour le film « Le Cinquième Elément ». À noter que ces dessins ont donné lieu à un recueil « Les Extras de Mézières : mon Cinquième Élément » (paru récemment chez Dargaud) qui est essentiel pour tous ceux qui ont craqué sur le film de Luc Besson.

s'agit bien sûr des (més)aventures d'une teigne aussi noire que sympathique à qui il arrive des dizaines de galères. Raffraichissant comme tout, ce petit bouquin (même collec' que l'album précédent) s'impose comme un des incontournables de la saison.
Éditions Humanoïdes Associés

« Orion : Le Pharaon »
de Jacques Martin (scénario) et Christophe Simon (dessins)

Le Jacques Martin en question est bien sûr l'auteur de la série Alix qui n'a rien à voir avec l'homme de télé (heureusement pour nous). Orion est le nom d'un jeune Grec, sorte de clone d'Alix, qui sillonne les pays méditerranéens vers 500 av J.-C. Ici, il se trouve en Égypte, sous l'occupation perse. Les fans du genre seront ravis puisque le style de Simon calque celui de Martin. Les autres jetteront peut-être un coup d'œil admiratif aux décors et refermeront rapidement cet album, uniquement réservé aux nostalgiques de la bédé franco-belge « classique » et aux amateurs d'histoire.
Éditions Dargaud

« Monsieur Jean : vivons heureux sans en avoir l'air »
de Dupuy (scénario) et Berbérian (dessins)



Classique de la bédé « branchée », *Monsieur Jean* raconte les aventures d'un célibataire parisien et ses galères de cul, de boulot, etc. C'est fort drôle, mais cela rappelle quand même les films de jeunes auteurs

français en, heureusement, moins élitiste. Sympa, mais devrait concerner peu de gens à part, justement, les « jeunes branchés parisiens ».
Éditions Humanoïdes Associés

« Troll : Le dragon du donjon » (tome 2)

de Jean-David Morvan et Joann Sfar (scénario) et O.G. Boiscommun (dessins)

Heroic Fantasy, encore et toujours (décidément, il s'agit du genre le plus régulièrement abordé dans nos pages BD !) avec cette série sympathique comme tout, puisque les dessins de Boiscommun sont à la fois charmants et vigoureux. Sachant que le scénario de Morvan et Sfar (deux habitués de nos colonnes) tient facilement la route, on peut donc recommander sans problème ce conte sympa mais vraiment très classique.
Éditions Delcourt

« Bone : Le pourfendeur de dragons » (tome 5)

de Jeff Smith

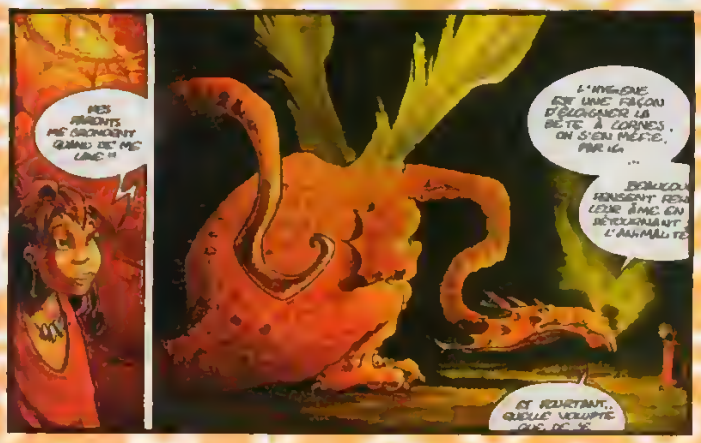
Beaucoup plus originales (sans être pour autant révolutionnaires), les aventures de Bone, petit persa ngolo qui déambule dans un monde gentillet et féérique, sont une sorte de relecture morrante et fraîche des canons du genre. C'est dynamique, agréable

comme tout et vraiment enthousiasmant. Bref, on vous le conseille !
Éditions Delcourt

« Spirit : Le Dieu Rocher » (tome 1)

de Li Chi Tok

Rien à voir avec le héros américain de Will Eisner, ce Spirit est un authentique manga de Hong-kong qui ressemble nombre d'éléments du cinéma hong-kongais : amour impossible, sorcellerie, combats au sabre, etc. Fort bien réalisée, cette bédé dispose de suffisamment d'atouts pour séduire les lecteurs bien au-delà du cercle étroit de fanatiques de « Petits Mickeys » asiatiques.
Éditions Dargaud



Angoulême : les prix

C'est le 23 janvier que furent révélés les lauréats du XXVe festival de la BD d'Angoulême. Voici les principaux...

« Léon La Came, tome 2 : Laid, pauvre et malade » de De Crécy et Chomet (Éditions Casterman).

« Fax de Sarajevo » de Joe Kubert (Éditions Vertige Graphic).

« Kid Congo » de Loustal et Paringaux (Éditions Casterman).

« Jean-Claude Tergal, tome 6 : Portraits de famille » de Tronchet (Éditions Fluide Glacial).

« La Fille du professeur » de Sfar et Guibert (Éditions Dupuis).

« Le Cycle de Cyann, tome 2 : Six saisons sur 110 » de Bourgeon et Lacroix (Éditions Casterman).

« Drozophile »

Jouez sur 36.15 Player One et gagnez BLOODY ROAR

Un jeu par jour à gagner sur le 36.15 Player One !

HUDSON®

Virgin INTERactive

1998. Hudson Soft Co. Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Portions © 1997 Eighting/Raizing. Licensed to and published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd

Prem's.

COOL BOARDERS 2
MODE 2 JOUEURS
FREE STYLE • BIG AIR • HALFPIPE • SNOW PARK

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).